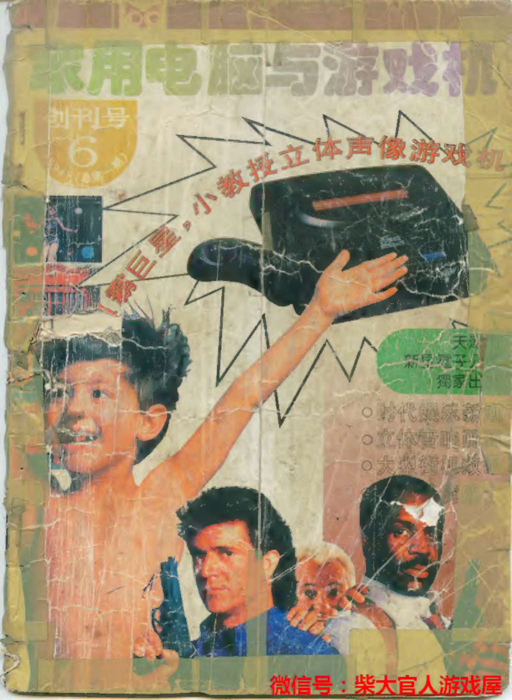

家用电脑与游戏机
创刊号
6
小教授立体声像游戏机

新星小教授94年全家福



FDC—9850 磁盘式中英文电脑学习机

FDC—586 中英文电脑学习机

十六位立体声像游戏机

十六位立体声像2型游戏机

NS—801 八位游戏机

NS—801G 八位游戏套机

NS—802 游戏机

NS—802G 游戏套机

光线冲锋枪

光线手枪

各种教学软件 游戏卡







家用电脑与游戏机

1994年6月号（总第1期）

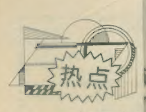
主编：赵寒东
主办：科学普及出版社
编辑：本刊编辑部
社址：（100009）北京西城德胜门大街西绦胡同13号西门
统一刊号：CN11-3450/TP
广告经营许可证：京西工商广字0249号
印刷：煤炭工业出版社印刷厂
插图、摄影：刘晋乐　宋志勇
逢双月15日出版　定价：2.80元

刊标说明

1. 图形的基底是一个粗实的英文字母"V"，代表着电子游戏以至于整个人生的追求：胜利(VICTORY)，V也是视频游戏(VIDEO GAMES)的字头。同时，V象一册打开的书，代表本刊传播科学知识和优秀文化的严肃态度。2. 粗实的"V"上生出两只富有灵性的大眼，显现出幼小的猫头鹰的轮廓，象征本刊将成为一只洞察社会的智慧之鸟；左眼是字母"C"，代表电脑(COMPUTER)；右眼是字母"G"，代表游戏(GAME)。3. "C"和"G"的出现，把粗实的"V"转化成秀美的"M"，这寓意着电脑和游戏机将融为一体，单纯的视频技术的领域将被突破，开辟新的多媒体(MULTIMEDIA)技术将被确立。同时M是英文"杂志"(MAGEZINE)的字头，C、G、M构成的图案恰好是"家用电脑"与"游戏机""杂志"的有机组合。

——此刊标由编辑部集体创作94.5

目　录



群雄逐鹿游戏业界



·日美四大公司近期推出四款32位以上游戏机
·16Bit产品今年将占据国内市场更大地盘

游戏机伴随着各种议论打开了中国市场大门，一晃过去了8年。这期间，有近3000万台各式游戏机进入了千家万户。我们通过电子产业、计算机产业的发展，看到了游戏机的未来，那将是一个体现人类文明、智慧的美妙前景。

最近，记者采访了天津新星电子公司总经理李经建先生，请他就几个问题发表了自己的看法。

□您认为，国内游戏机行业的发展主要存在哪些障碍？

观念上亟待转变、更新

做为一位在电子游戏这一新兴产业工作数载的科技工作者，我感触颇多。其中感触最深的有两点。一是人们对电子游戏这门带有全能文化特质的高科技产品还缺乏真正的了解，认为它仅仅是供孩子们娱乐的一种玩具，而不能看到在未来的岁月里，个人电脑与家用游戏机的界限将日趋模糊的势头。二是中国电子游戏业的发育与发展同国外相比还有相当大的差距。这种差距既有技术进步的滞后，还有软硬件发展不平衡等因素。形成这种状况的原因当然是多方面的，也是比较复杂的。就我个人认为，要想扭转这种局面，健康而又均衡地发展中国的电子游戏产业，最重要的不是技术上的障碍，而是观念上亟待转变更新。

□请您给我们的读者介绍一下拉斯维加斯的“世界消费类电子产品展示会”情况。

拉斯维加斯之行的感受

在电子游戏业界中，有两个展示会最为著名，一是东京的国际娱乐器展示会，另一个则是在美国的拉斯维加斯举办的世界消费类电子产品展示会。由于工作关系，近几年，我每年都要到美国参加这一年一度的盛会，考察一下这一行业有哪些新的变化，接着再据于先而后攻于形的确定并调整一下自己所领导的公司的发展方向。在展示会期间，我亲身体验到了电子游戏这股灼人的热浪。尤其是以任天堂、世嘉为代表的日本游戏业界，凭借着自己的营销策略和层出不穷等产业优势，向传统的消费电子产品发起了一轮又一轮的冲击，经济增长速度也是高唱入云。举例来说，每年电子游戏业界的展览面积和摊位都有成倍的增长，而其它传统家电的地盘则越来越小。每当我置身在6号展馆中时，就象置身于电子游戏的海洋之中。6号馆面积相当于2～3个足球场地那么大，日美欧等500多家软硬件商云集于此，各显英雄本色。展示会期间，这里是最热闹的所在，不同肤色、不同民族的男女老少在自己所钟情的游戏机和游戏节目面前如痴如醉地操练一番，乐而忘返。在这些精彩纷呈的游戏节目中，从迪斯尼的动

影片到好莱坞最畅销的影片，从足球到各种球类，从摘拿格斗到模拟仿真飞行……。每次参加这样的盛会，我都能感受一些新的东西，从中看到了世界游戏机的发展与未来，看到了这一新兴产业的希望所在。

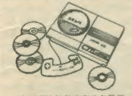
□那么具体来说，游戏业界在94年已经推出了哪些新品呢？

美日几大公司好戏连台

随着技术上的进步，家用电视游戏机内置CPU的位元攀升的势头一如电脑中的286、386、486，乃至于"奔腾"起来，并大有与电脑比肩而立的蓬勃态势。94年，世界的游戏业界将承接93年的发展趋势，热门话题不断，美日几大公司又将推出四款CPU是32位以上的游戏机，可谓是好戏连台，这意味着新的一轮技术进步，已拉开了帷幕。

COMMODORE公司的多媒体游戏机CD[32]

美国COMMDPORE公司所推出的AHIGA型电脑被世人誉为娱乐方面专家。在93年底这家公司宣布推出了一款AMIGA CD[32]型的多媒体游戏机，该机内置的CPU为32位的68ECO20，其各项性能指标十分卓越，比如说，世嘉的MEGA-CD的解像能力为320×200；而这个光盘游戏机的解像力则为1280×400！。COMMODORE公司在影像处理技术方面是出了名的，这次在32位机的市场争夺战中树起一面大旗，也算是师出有名。据开发者声称，该机还计划在本体上安装一个适配MPEG-I（MOTION、PICTURE、EXPERTS GROUP）的标准插槽，有了这种插槽，该机便不播放影像CD了，甚至柯达的PRDTO-CD也能揽在怀中。



在CD[32]软件供应商的名册里，有许多比较著名的公司，如VIRGIN（是93年大热门作品《阿拉丁》的制作者之一）、PSYGNOSIS（曾因推出《百战小旋风》而一炮打红）、OCEAN等。

SEGA的32位游戏机——SATURN



在93年9月21日世嘉公司宣布将于94年底推出32位的游戏机，取名为STAURN（土星），该机以68030为核心，其速度介于18至24MHZ之间，虽然世嘉公司尚未正式公布这种机型的规格，但从它与雅马哈、JVC等多家公司结盟的态势来看，似乎要势在必得。

先锋公司的LASERACTIVE系统



在92年底，先锋公司就确定了与世嘉和日本电气的HE公司的结盟关系，来共同开发LD-ROM游戏机。现在这种大尺寸的光盘游戏机终于与世人见面了，据业界人士声称，若消费者购买一套完整的系统，便可玩齐世嘉版和PC-DV0版所发表的所有游戏了，但要想得到这种奢侈的享受要付出高昂的代价，因为价格会超过一万六千七百元港币。

雅达利的64位游戏机——JAGUAR

在电子游戏业界，雅达利是出道最早的一家美国公司，开电子游戏商业化之先河，从70年代到80年代初的十年间，曾雄居这个产业榜首，后来日本任天堂的8位机使这家公司产品退出了这个消费市场，但雅达利并没有离开这个产业，而是卧薪尝胆，力图重振昔日辉煌，经过三年来的研究，这家公司的64位游戏机的样品也终于公开面市，据称运行这种机型的卡带容量会达到400M，它的处理速度也要比世嘉的5代机快849倍。

在94年，这四款即将进入销售行列，32位以上游戏机是否构成新的热点，是否使16位机的市场显现下降的趋势，这一切都尚难断言，但有一点是可以确定的，软件商们已经着手制做以个人方式体验的互动电影（就是电子游戏），电子游戏与电影发生大碰撞的时代已经来临。

□接下来的问题自然是，我们国内游戏机的市场前景如何呢？

94年中国游戏机市场正以迅猛势头发展

首先，8Bit产品（包括红白机、黑白机等）以其价格优势迅速从城市向农村转移，总销量将保持上涨趋势，接着，16Bit悄然崛起，目前以SEGA兼容机为主，以其立体画面、立体音响及精采的卡匣节目对传统游戏机市场发起猛攻，随着今年夏天天津新星电子公司年产150万台16Bit游戏学习机现代化工厂的竣工投产，16Bit产品今年将占据国内游戏机市场更大地盘。（目前新星公司已在美国、香港、深圳、上海、北京、西安、石家庄、哈尔滨、成都、武汉、广州建立分公司，开展销售业务）。可以肯定，我国电子游戏机的消费水平，将很快接近国际先进水平，同时，以游戏机芯片为中央处理器的学习机可谓争奇斗艳，目前已有数十个品种，在开发学习软件的道路上，集合了众多有识之士。

总之，我国游戏机市场正以迅猛势头发展，面对着一个巨大广阔的空间，光辉灿烂的未来。

让我们张开双手，迎接多媒体电脑时代的到来。当千千万万个"游戏机"做为"信息高速公路"的终端，进入中国普通老百姓家庭，那会是一个多么令人神往的时刻啊！



建立高科技娱

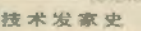


Sega（世嘉）Enterprises公司总部设在东京商西阔边缘的一幢八层大楼中，是一家总收入达40亿美元的大公司，三年中，它的营收增加了五倍而利润增加了八倍，并抢走任天堂大量市场份额。由于在欧洲和任天堂展开的激战，今年3月31日结束的财年里，Sega的利润可能下降63%，看来许多顾客正在等候预定于今年年底或1995年初推出的下一代新机器。



面对着重要的挑战，Sega依靠它的Sonic the Hedgehog（它的电气蓝色吉祥物），正在采用两手策略来重新夺取利润。为了使视频游戏市场范围扩大，它正在完成一种代号为Saturn（土星）的激光盘播放机，该机能播放比目前CD或卡盒更具真实感的电子游戏。到圣诞节时将在市场上有少量Saturn出售。

除此之外，Sega还从事一项宏大的计划，要用它从视频游戏中所赚得的钱和积累的技术诀窍来帮助它建成一个娱乐大帝国。它试图利用电子装置对娱乐机制品的优势创造一个新的娱乐形式：（VR）虚拟现实娱乐公司。它不用建造滚动飞车道和人造的技术城堡，它将把游客放入一间无窗的、卡车大小的座舱，让他们感觉到是在驾驶一辆赛车或宇航飞船。它还用电子玩具制造商Hasbro公司，并用新一类交互式娱乐进入信息高速公路，把电视观众从电视网吸引过来。



技术发家史

Sega是在1954年由一名在布鲁克林出生的20岁的美国人创立的，在美国军事停止服役后回到东京。如今这位David Rosen是Sega of America公司的董事长和首席主管Nakayama的顾问。

在东京最初那些日子里，Rosen了一项至今仍指导Sega的经验，那就是较好的技术会赢得市场。企业家Rosen最初的业务就是输入输出艺术品和其他项目，但是不久他就想到了两分钟摄影冲洗室的设想，他的收费只有竞争的暗室服务对手的二分之一，而竞争者要花上几个小时甚至几天。

现代化的Sega于1956年开始初具规模，当时Rosen开始进口机械硬币操作游戏机，这在日本的美军基地已很流行，但是好动的Rosen不满足于从芝加哥的主要制造商那里得到的游戏机，他决定自己制造，在1965年他通过收购一家东京自动电唱机和投币机制造商取得了一家工厂，该公司在它的游戏机上打上Sega（英文Service Games服务游戏的缩写）而Rosen接受了这一商标。第二年，Sega生产了Periscope，它让游戏者可以通过一座潜望镜对船只进行鱼雷攻击，这一游戏成了全球的大热门。在1971年，当他将它卖给Gulf & Western工业公司时，他成了百万富翁，他留任首席执行主管。

到80年代初期，Sega在行业中的地位越升越高，它的营收在1982年6月30日结束的财政年度达到2.14亿美元。后来由于过多地生产低劣游戏而引起了危机，首先是在娱乐场走廊里，接着是在美国家庭市场中。

不过在日本，Sega还是幸存了下来。一个原因是在1979年，Rosen收购了一个由师于的日本年青企业家Nakayama所创设的经销公司。Rosen和Nakayama以及其他日本投资者以3800万美元的代价买下了Sega在日本的资产，Nakayama成为主管，Rosen继续了美国分部的主管。Sega公司股票于1986年在日本公开上市。

83年任天堂公司成功的推出了它的8位游戏机以成本价格出售硬件而从软件上赚钱。它还收取巨额的许可使用费（大概占收入的30%）从制造为它们使用的游戏卡的软件商那里收取。

家庭游戏机市场的开拓为Sega提供了发展的契机，Sega1989年推出了更好的机器，即Genesis，它有16位的处理能力而不是任天堂的8位，使它能更快和更富有真实感。任天堂最后以它的超级任天堂娱乐系统得与Sega相匹敌，但是Sega已站稳脚跟了。Sega也因任天堂的高额收费而受益，任天堂使零售商和软件开发商敬而远之。Sega的使用许可费较低。Sega把日本人的耐心和美国企业

乐帝国的SEGA

家的精神结合起来，以美国方式和各式各样公司共同合作，尤其是在美国市场上，Goldman Sachs估计任天堂的16位游戏机市场份额从60%跌到1993年底的37%，而由Sega夺走了下降的部分。一个为这两家公司都开发软件的某主管说："Sega是在活活地吞吃掉任天堂。"

到1992年初，Sega已很稳固了。但是精明而健谈的首席主管Nakayama知道任何好事都不会长久。

市场争霸战

Nakagama接着的方案是做一些别人难以模仿的东西，并要大规模地干。这就导致了创造虚拟现实场景公司的设想。他的方案也导致了Sega的信息高速公路风险企业以及它的第一种玩具系列出现，也许不是大规模，但在目前却是独特的。这个月推出的玩具是包括一个价值为160美元的名为Pico的学习游戏。利用一支接至电视机的电子笔，孩子们可在记事本上修饰一张图画而在屏幕上出现同样的东西。供十来岁少年使用的则是一个包括红外发射机和接收机以传递信息的300美元的电子记事本。所有这些产品都将在圣诞节时推出。

在这时Sega of America公司主管Thomas Kalinske说："我把Sega看作是一种新形式的娱乐公司。"他是位市场经营者，像他的前任一样，Kalinske使Sega瞄准了较老的市场并在广告上直接针对任天堂。

Kalinske像Rosen一样善于抓机会。一个将Sega of America和有线电视经营者Time Warner和Tele Communications结盟的Info Highway风险企业是将录相游戏通过付费电视频道下装至游戏机中。Sega频道的大部分游戏是较老式且销售正在下降的旧游戏节目，其中也有一些将是最新发行的新游戏，它们将于夏末在该频道开始播放。据预测，该频道在第一年可以赚钱，在第三年的纯利润可以达到3300万美元。

另一种合营企业是与AT& T公司合作的，它用一种名为Edge16的专用调制解调器让客户们可以在电话机上玩游戏。Sega希望将它的人机界面上的专长用于交互式电视，其中观众可以选择摄像机的角度或新闻报导范围。

Sega的Saturn（土星）既能播放卡盒又能播放盘片，而任天堂新的Real Reality游戏机在最初时只能玩游戏卡。Saturn的计算能力使它能够依靠由三角形和称为平行四边形的四边图像造成3-D幻觉。芯片以惊人的速度不断地在重算几何图形，随着一名游戏者将它们在虚拟3-D空间移动时不断地变换。任天堂及其他厂家也在多边形上下功夫，但Sega认为它在视频游戏机业务上的技术占有优势。

Sega正在日本和美国推动软件实验室的工作。成队的艺术家、编程人员和作家们在合作和创造游戏，音乐家们在他们自己的录音室录制游戏的伴音。Sega甚至在好莱坞建立了一座演播室来生产交互式游戏。

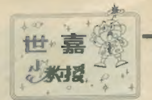
从Sonic游戏机变成银幕大王不是件简单的过程。

Sega的费用随着它的营收一起猛升。在三年里它在全球的雇员增加近三倍，约为5200人。与Sega分散的打游击方式相比，任天堂以它的简明而经过考验的管理而自豪，有52亿美元的营收，而只有2500名雇员。行业观察者们一致认为Sega正在积聚大量新生力量以对付激烈的竞争。公司雇员中有三分之一以上的人在开发研究部门。总而言之，Sega像周围的任何公司一样准备夺取久已在望的多媒体金矿。

（石英摘编自《计算机世界》）

家用电视游戏机发展年鉴

1962年	美国人斯蒂福·拉塞尔编制出了被称为"太空战"的计算机程序，这是世界上第一个电视游戏。
1970年	美国大学生诺兰·布希内尔研制出了一台叫"计算机空间"（COMPUTER SPACE）的电视游戏机。
1976年	美国通用仪器公司（GI）首先制成单片电视游戏机芯片AY-3-8500。
	电子游戏机问世十多年来，又有很大地发展和进步。第一代电子游戏机构造十分简单，节目内容简单且固化在主机上，音响单调，图像只有一些移动的方块。
	第二代电视游戏机是美国ATARI（雅达利）公司的系列游戏机，图像与音响较第一代有较大地提高。
1983年	日本任天堂株式会社隆重推出第三代电视游戏机"任天堂"，任天堂游戏机虽然也是8位微机，但采用了一个PPU专门处理图像，从而大大提高了处理图像的能力，使用65系列汇编语言，直接寻址范围40K。
1987年	日本电器公司推出了第四代电子游戏机"PC-ENGIE"，图像和音响较任天堂有很大提高。
1988年底	日本SEGA（世嘉）公司推出了第五代电子游戏机，采用Z80和68000作微处理器，是第一部双CPU，16位的家用电视游戏机。
1990年底	日本任天堂终于推出了传闻已久的"超级任天堂"16位游戏机，性能较世嘉五代又有所改善。



· 综述篇 ·

主持人的话： 日本SEGA（世嘉）公司89年推出其第五代游戏机，优良的产品性能，丰富的软件支持和成功的营销策略，使世嘉公司继任天堂之后成为又一颗娱乐巨星。就我国16位游戏机市场拥有量而言，世嘉大大领先于超任，软件也较丰富。特别是国内兼容机已经上市，这将使世嘉的主导地位还会持续相当一段时间。为此，我们把世嘉作为介绍的重点，衷心欢迎各界朋友与我们一道畅谈感受，探讨攻略，交流秘技，当一次"世嘉小教授"。

小教授16位立体声像游戏机

三年前，任天堂游戏机以不可阻挡之势在很短的时间内取代了流行很久的2600型简易式游戏机。现在时过境迁，16位游戏机以其精彩的立体画面、立体声音、大型游戏节目以及震撼人心的效果正在取代任天堂八位游戏机，而成为当今世界范围的娱乐新潮流。

天津市新星电子公司是国内唯一一家生产16位游戏机的游戏机专业生产厂家。该公司生产的小教授牌16位立体声像游戏机以其漂亮的外观、出色的内在质量和低廉的价格倍受消费者的青睐。



小教授16位立体声像游戏机的外观经过精心设计，一改传统红白机、灰白机的呆板外形，采用当今世界上最流行的圆弧状流线型设计，外表面经过亚光处理，使其视觉效果更好，更显华贵。工作状态指示灯，既是一种装饰，又可提醒你及时关机。独特的大手柄设计，使你玩起来得心应手，六个按钮操作灵活方便。

小教授16位立体声像游戏机主CPU采用美国摩托罗拉公司的68000，具有功耗低、寿命长的特点。8位CPU采用Z80，专门用来处理声音，使游戏机所发出的是立体声响，从而，使图象处理和声音处理达到完美的结合。

任天堂等八位游戏机的CPU处理速度慢，故其画面呆板，声音单调，很难使人产生身临其境的感觉；而16位游戏机的CPU处理速度快，并配有一个8位CPU专门处理立体声音，使其画面由呆板的平面变成色彩丰富、形像逼真的立体图像，伴音也变成立体声，悦耳动听。

表1 国内外各种游戏机技术水平对照表

小教授16位立体声像游戏机与世嘉五代游戏机兼容，具有丰富多彩的游戏机节目支持，游戏卡具有下列十多类游戏节目：

ACT：动作类　STG：射击类
SLG：模拟类　TBG：棋类
PZG：解谜类　SPG：运动类
ETC：其它类　RPG：角色扮演
A-RPG：动作角色扮演
AVG：冒险类

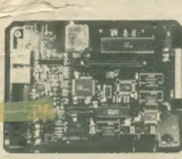
表2. 16位游戏卡节目明细表

天津市新星电子公司做为中国游戏机工业基地具有一支高水平的研究开发队伍，具有先进的制造设备和制造工艺，该公司有四台SUN系列工作

国内外技术水平情况对照表

机型\指标	小教授16位游戏机	世嘉	超级任天堂	PC-E	一般8BIT游戏机	街机
处理器	68000 Z80	68000 Z80	专用CPU 双PPU	专用8BIT 处理器	CPU6527 PPU6538	68000 Z80 8051
系统缓冲区	32K×16 8K×8	32K×16 8K×8	32K	32K	2K	
视频RAM	64K×8	64K×8	32K	32K	2K	
声音处理	7个声道 Z80声音CPU	7个声道 Z80专门CPU	无专门器件 集成CPU内	集成CPU内	5个D/A 集成CPU内	有专门电路 Z80CPU
卡寻址	128M 16位	128M 16位	64M 8位	64M 8位	32M 8位	换系统板
扩充	可接CDROM	可接CDROM	无	无	无	无
地区适应性	NTSC PAL-D PAL-BC	NTSC	NTSC	PAL-D NTSC	PAL-DNTSC PAL-B	无
参考价格	680元	980元	1200元	1000元	150元	

站。专门用于线路板设计。50多名研究人员利用世界上最先进的微机在线仿真系统从事16位立体声像游戏机的开发研究工作。该公司从美国引进了SMT表面焊接

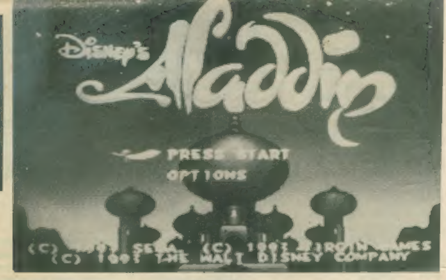


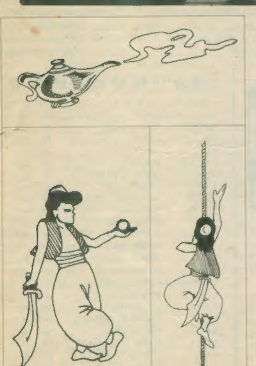
生产线和装配线。工人都经过职业学校的专门培训。产品采用世界名牌厂家的集成电路，所有元器件都经过百分之百的筛选和检测。所有产品都经过检测人员两道检测，从而确保了产品的高质量。

16位立体声像游戏机已成为世界范围娱乐的新潮流。天津市新星电子公司将竭诚为国内消费者提供高质量的服务，使游戏机爱好者得到更高层次的享受。

部分16位游戏卡明细表

中文名	英文名	容量	节目类型
音速刺猬Ⅱ代	SONIC2	8M	SPO
落日骑士	SUNSET TRIDERS	4M	STO
西曼	X-MAN	8M	SLO
[illegible]	TALESPIN	4M	
森林守护神	RUNARK	4M	ACT
美国队长	CAPTAIN AMERICA	8M	ACT
战斧Ⅱ代	GOLDEN AXE Ⅱ	8M	ACT
生物大战	BIO HAZARD BATTLE	8M	STG
异形风暴	ALENSTORN	4M	ACT
快打暴头	STREET MARE	4M	ACT
三人格斗组	BARE KNUCKLE	4M	ACT
战斧一代	GOLDEN AXE Ⅰ	4M	ACT
李小龙	MORTAL KOMBAT	16M	ACT
快打Ⅱ代	STREET FIGHTER2	24M	ACT
我的邻居都是鬼	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	8M	STO
枪星英雄	GUNSTER HEROES	8M	STO
忍者Ⅱ代	THE SUPER SHINOBI 1	8M	ACT
音速Ⅱ代	SONIC SPINBALL	8M	ACT
卡通小人	STIMPY' S INVENTLON	8M	ACT
武士道	ETERNAL CHAMPIDNS	24M	ACT
双截龙	TWO CRUDE DODES	8M	ACT
俄罗斯方块	TETRIS	2M	PZO





在1993年，代表美国文化精神的迪斯尼和好莱坞著名电影公司米高梅联手制作了一部《阿拉丁神灯》的游戏版本，它一经上市，便受到了美、欧、日等国的电子游戏迷的普遍欢迎。据美国《时代》周刊评论："《阿拉丁神灯》是一部制作最美的电子游戏，其中首次出现了由迪斯尼制片厂和艺术家手绘的人物，而它的发行又将和电影《阿拉丁神灯》的家庭录像带发行紧密配合。"面对这种先入为主的传闻，编辑部决定，以我们自己的审美体验来判断一下《阿拉丁神灯》的魅力所在。

孩子们对卡通式的作品有一种天然的迷恋，同时我们也铭记这样一句话，叫"美在少年"，事实上，少年儿童在这方面的审美判断力上可能更胜成人一筹，当我们操纵《阿拉丁神灯》时，问及旁边的小女孩有何感想，她说："和动画片没有什么区别。"

是的，《阿拉丁神灯》的动画制作水准已达到了可以同动画片比肩而立的水平了，它所表现的那种互动式的美奂美仑，确实使游戏者有步入梦幻般冒险世界的感觉。节目中，主人公以丰富连贯的动作惊险闯关，哈留指拳，营造出独特的气氛，优美动听的配乐等诸多方面，都值得人们去细细品味。更进一步讲，与其将《阿拉丁神灯》看作一部精美的ACT类作品，不如把它看成一段路的界标，影视文化与游戏机文化的交融会展现另一种缤纷，好莱坞卷入到电子游戏业的事并不是什么新话题，但《阿拉丁神灯》则是好莱坞的言志之作。

《将世界的迪斯尼卡通明星——阿拉丁在世嘉游戏中登场了，真正具有动画感觉的杰作，相信会再次掀起热潮……

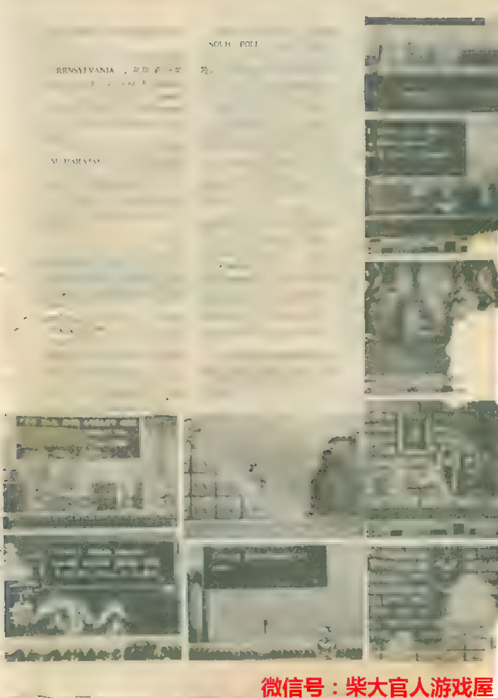
出版公司　SEGA　VIRGIN GAMES　WALT DISNEY
类别　ACT
容量　16M
形式　1 PLAYER
面市期　1993







虽说是动作类游戏 但加入了RPG要素 想过关就必须寻找某种道具 而最终的目的是要得到神秘的宝藏



出版公司 SEGA
类型 ACT
容量 4M
形式 PLAYER
面市期 1992

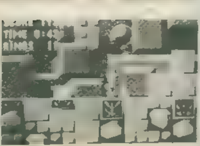
它可是世嘉公司的标志呢！在美丽流畅的画面里超高速地奔跑，快得令人心跳这就是“音速”的含义！

音速刺猬

角色冒险类

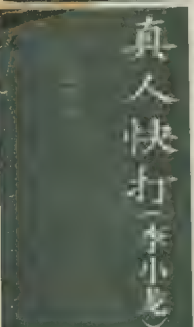












因采用电脑扫描图形处理技术而使人物造型和背景画面非常逼真 可以说是划时代的对打类游戏作品

●出版公司 SEGA PROBE、ENTERTAINMENT

●类型 ACT ●容量 16M

●形式 2 PLAYERS ●面市期 1993

SUB ZERO

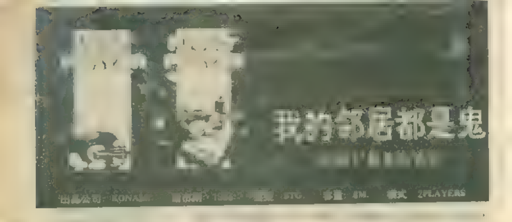
SONYA

RAYDEN

KANO

CAGE





SKELETON

·秘技篇



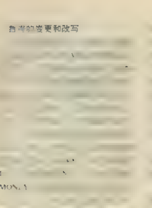
● 年度日本 奖 名状元

●全部秘诀首次公开发表

高立新

大战略

（德国闪电战）



剧情的变更和改写

素敌"下级"的调法

自己设计 大战略

部队进化、数据变更

[illegible]

□增加99架飞机

在 OPTION 画面上，将 DIFFICULTY 设定为HARD，STOCK设定为2，CREDIT 设定为 ，SOUND设定为65，然后开始，飞机架次增至99。

□超级炸弹增至99枚

在飞机选择画面中，顺序按1号手柄的C、A、C、A、启动、B即可。如果成功了会有音响提示。

□选面

将 SOUND TEST后面的数字顺序调为1、1、9、2，即可进行选面

[illegible]

由于这个节目具有密码功能（PASSWORD），因此下列提供的一组密码与难易程度有对应关系：在DIGEST 模式中的调面密码为 "GIL AND KI"；在NORMAL模式下的调九密码为"VALKYRIE"；在HARD模式中的调关密码为 "THRIDENT"。

[illegible]

□全部关面密码大公开

2关	MARINA! !
3关	MALIBU
4关	NANPEDRO
5关	VENTURA?
6关	SANDIEGO
7关	PASADENA
8关	! BEVERLY
9关	MELROSE.
10关	PODEO! ? !
11关	WESTWOOD
12关	WILSHIRE
13关	VENICE? ?
14关	FIGUEROA
15关	SUNSET
16关	ORANGE
17关	HARBOR
18关	CENTRAL
19关	WESTERN
20关	VALLEY
21关	GLENDALE
22关	[illegible]
23关	[illegible]
24关	[illegible]
25关	[illegible]

闪电出击 II

□强化机数、武器装备的方法两则

1. 在游戏选关画面先让画面处于暂停状态，然后按上键10次，接着顺序按B、下、B、下、B，最后用B、C键来增减武器装备，在这里，B键是强化武器装备的，其满数大约为一架主机带两架副机，而C键则为减少武器装备的。请注意，在按下A键解除暂停状态时，一定要先按住A键不放。

2. 实现上述功能还有另一项秘技，其操作是在游戏中使画面处于暂停状态，然后顺序按上 10 次、B 13 次、下 2 次、B6 次，接着就可以用B、C两键来增减武器装备了。最后仍按住A键不放来解除暂停状态。

□与众不同的双人玩法

在《闪电出击II》中，1、2号手柄都可以同时参与游戏，这种双人游戏不是两人各控制一架飞机，而是操纵同一架飞机来协同作战，只是分工不同。1号手柄将控制飞机的移动和火力攻击，2号手柄则调节飞机的速度和武器装备的选择，两人各司其职乘座同一架战机共同对付来犯之敌。但是，如果两人配合不好的话，其结果将是很悲惨的，甚至互相指斥责对方是笨蛋。

□关底结束动画的互动欣赏

在每一部电子游戏节目中，当你历尽艰辛而冲到关底并打败统领全局的大魔头之时，游戏设计师总要为你准备几幅色彩绚丽的动画供你欣赏，同时也揭示一下游戏的主题，但这些动画却只能欣赏而不能互动。《闪电出击II》则与众不同，在最后的结束画面上，当主人公们用手势手打出代表胜利的V字形时，按一次C键，则这些威猛异常的太空战士会向你摆手致意，而当太空战士拥抱在一起时，按C键则他们会向你调皮地挤眉弄眼，十分有趣。

侦探物语

□看对手牌的妙法

首先要将2号手柄接在世嘉主体机上，然后用普通玩法开始，当对手摸牌的瞬间，连续按2号手柄的启动键，成功时，玩者就可以看到对方的牌。

[illegible]

增加接关次数的特殊调法

在标题画面 [illegible] 按 [illegible] 进入影动画面状态，[illegible] 按B [illegible] 向组。直到动画演示结束，随后从游戏开始，直到游戏结束，你会发现其接关的次数将由5次增至9次。

[illegible]

增加99架次的方法

在标题画面上，顺序按A、B、C、A、B、C、B、C、B、A，接着在模式(MODE)选定画面将光标设定在 EASY 上，连续按方向钮的右键就可以把飞行器的储备数增至99架次。

[illegible]

□不与魔头战斗即可获得宝物

在游戏流程中，主人公要与魔头在擂台上决出胜负，继之才可获得宝物。在这里，向玩者透露一种不需与魔头决斗即可轻松地获得宝物的妙法。当同魔头谈话终了的瞬间，按下暂停键，则可调出宝物选择画面，然后再按一次暂停键，这时魔头即会从画面上消失，盼望已久的宝物便能轻松地拿到手了。

[illegible]

□选择关面（地图）秘技

在标题画面出现时 [illegible] 按上、

A、B、C不放，再按启动键。如果成功了，在放开各键的瞬间，画面会变成"SELECT MAP 024"的字幕。选手即可用方向键来选择地图（MAP）后面的数字，然后按开始键即可选到相对应的关面。

[illegible]时，按左上、A、C键不放，再按开始键，画面会变成"VISUSL SELECT MODE"画面，选手可用上、下键选择各关[illegible]动画，按A键退出。

选择音乐欣赏（MUSIC SELECT MODE）

在标题画面出现时，按A、B、C键不放，再按启动键，画面会变成音乐选择模式状态。其中乐曲的名称[illegible]画面的左下方，这样选手即可聆听到美妙的音乐了。

效果声欣赏之法

[illegible]时，按左上、A、B、C键不放，再按开始键，画面会[illegible]成效果声选择模式状态。

选出隐藏的主机

[illegible]选择[illegible]模式来赛，输入"ZVN"的字[illegible]，这样玩者就可以在人机对战（1PVSCOM）或双人对战（1PVS2P）的模式中选出隐藏的主机

□选关秘诀

在标题画面出现时，顺序按上、[illegible]、右、左，开始键[illegible]画面转换成选关画面"STAGE SELECT 10"，玩者可用方向键的[illegible]、下键选关。

□[illegible]得[illegible]强的射击能力

在游戏中先进入暂停状态，然后顺序按上、下、右、左各键，最后按住A键不放再按暂停键来解除暂停状态，这时便可获得较强的射击能力。

□获得最多的炸弹储备

在游戏中，当战机的炸弹数为零时，先进入暂停状态，接着顺序按上、下、右、左，最后按住B键，按再解除暂停状态。这时炸弹的储备数将增至8个

[illegible]角色对战[illegible]

在[illegible]战模式中，可以选择[illegible]的角色进行[illegible]的较量，具体方法是：在对战模式中，当游戏者选[illegible]选手选择画面时，先选定一个人物头像，接着要按住开始键[illegible]按A键，这时电脑就会选出相同的角色[illegible]级对战。

[illegible]计时[illegible]

首先，在1PVS COM的[illegible]模式中，先按住A键（B、C键也可）不放，再按开始键，[illegible]电脑中同角色的[illegible]就会很快结束，这[illegible]

选择背景音乐（BGM）的密码

在密码（パスワード）输入状态下，按"东、南、西、北"的顺序[illegible]，即可在节目中将17首背景音乐[illegible]欣赏。

选择效果声的密码

密码（パスワード）状态下，[illegible]万、九万、九万、一饼"的顺序（自左至右）输入即成为一组密码，游戏者即可欣赏到各种效果声。

[illegible]SOUND TEST[illegible]

[illegible]下边，调出"ROUND SELECT"[illegible]者可用方向键[illegible]。

[illegible]选关秘技[illegible]

在标题画面上，按住A键不放再按启动键，即可进入标有CONFIGURATION MODE的功能选择画面，在这种状态下，依照普通玩法就能选15关。

如果在CONFIGURATION MODE中，将难易度调至HARD，然后以EXIT退出，玩者要从游戏开始一直打通全关，当再重新玩时，就可从第1[illegible]第9关。

□选关在角色选择画面上，按住左下、B不放，再按开始键，则在画面的左上角出现一个数字，用方向键[illegible]

□增加接关次数之妙法

在角色选择画面上，按左下、A、C键后再按启动键，当游戏储备人数用完以后会出现接关画面，其接关次数由原来的3次增至9次。

□体力值为零也不死之妙法

首先要选择2人玩法开始，在游戏进行中当一方角色死去的瞬间，[illegible]方的角色要连续使用魔法，这样即使体力值为零也不死去。但是，如再受到一次攻击则会命丧无疑，因此应[illegible]恢复体力的食物。

□无敌之法

首先要选择2人玩法，在一方即将死去的一瞬间，另一方立即按暂停键调出换人画面，当再按暂停键后，主人公的体力值虽为零但仍然活着，并且处于无敌状态。

□掉下深渊也不要紧——加人法

这个游戏的场景中，有许多深渊，一旦掉下去就失去一人。但是，当采用双人玩法时，当一方掉下深穴后，按2次启动键则又可从上边下来一人，即又补充刚刚失去的一人。

每关皆获得3UP之法

在每关画面内，将主人公置于画面最左端，并用连续飞镖来消灭敌方的忍者，这样玩者就可以将其全部消灭，每关皆可得到3UP，即增加3人。

在容易级中获得1UP之法

在简单级，玩者只要消灭一个忍者即可。

获得10万分的特别奖励

在游戏中，玩者如按下列方法过关即可得到10万分的特别奖励。在普通级的玩法中，主人公不用飞镖和刀，而只使用忍术和忍犬来过关，则游戏过程中会加算10万分作为特殊奖励。

在OPTION画面上，将LEVEL设定在EASY，飞机数设定在5，MUSIC设定为10，VOICE设定为03，便会听到一声音响提示。接着在飞机种类的选择画面上，按住1号手柄上各关所对应的键钮不放，再按1号手柄的启动键便可选择各关。

关 面	A
	B
	C

秘技

首先按住A键不放再打开电源，然后在标题画面显示过程中，要以较快的速度顺序按上、下、左、右、A、B、A、C、B，如果上述操作无误，玩者就可以选面、调无敌、增加飞机架次等。选面方法如下：在游戏中让节目先暂停，按一次A键便可进入到下一关的战斗。如果在暂停状态下按连射13键，则会显示慢动作的动画效果。

□调出隐蔽的球队。

首先选择接关（CONTINUE）项目，将密码（PASSWORD）输入画面调出，按照下列一组日文密码"うらわざ"输入，就有调出带有一个问号的神秘球队——"???"，这个代表的实力是很强的，要想打败它，你要面临一场恶战。

□调出介绍作者的画面

在密码（PASSWORD）状态下，将"すたつふ"这样一组日文密码输入，则屏幕会切换成通节目开发设计者的介绍画面，同时还能告诉你一些秘诀。

·编者 高主新·

调出隐藏的OPTIONS模式

在标题画面上，按住A键不放，再按开始键，即可调出OPTIONS MODE功能菜单，玩者在此状态下可对难易度、时间、残人数、SONUD TEST等进行重新设定。

光电领航的这是一个横版作战卡，大容量，版面众多（共11版）此节目大量的动画制作，极具动感的背景……

技能，给人留下极深的印象，并且随着游戏进程的不同将会有两种截然不同的结局。在标题画面时，依次输入上、下、左、右、B、A此时字幕将变为黄金色，选option功能会出现MANIA（狂热级）此难度对于超级电玩家是一个极严峻的挑战！

此卡堪称世嘉双打武功片的优秀之作！高清晰的画面，强劲的音效，巨大的人物，以及复杂而潇洒的武功套路使人玩起来的感觉不亚于打街机。此外，游戏中大场面富于变幻的背景，逼真的击拳声，狂笑声，怒骂声，惨叫声等，以及众多的版面，更增添了游戏的真实感，复杂感。

秘诀：1.按住1号控制柄的A、B键的同时按1号手柄的开始键，选option功能，游戏的难度选择中将增加极简单级（这对初学者来说，攻关将变得得心应手）与狂热级（更快更刺激）同时选人数可选至9人。最下面会增加一项选关功能，可任选1—8关。

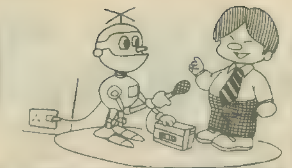
2.此外在第一关结尾部分的画面左下方背景暗处藏有一个1UP，必须找到并获取。第一关打死敌人花后，在其正下方的空地中也藏有一个1UP，此类地点其他关卡也有。

3.对于各主角，按A键配合方向键可使出各自的两种绝招，威力很大，但也会消耗自己体力，应在对付强敌时使用。朝同一方向迅速按两下方向键，马上按B，可使出扑击之术，可打倒前方大批敌人。当主角受到前后夹击而无法脱身时，同时按B、C键，可打倒敌人脱困解围。同按B、C还可扔出手中的武器。

1.迅速统一国家：选一国后立即出兵，集中力量进攻对方君主所在城，以求杀掉敌方君主，当对方继任君主后，继续打新君主，这样打死一位君主后，即可大量对方全歼。如果顺利，打大七仗即可宣告战争结束。但应注意全力以赴，派智勇双全的武将前往，如关羽要带足够的粮草的话可准备两个阶梯队。还有一个更省力的方法是选择二人玩的方式，各控制一君主，让其中两个君主不断送死，这样可在一个小时内统一国家。我曾这样很快打下40座城要用省力。

2.迅速提高水平值：水平值与武将能力大小是成正比的。水平值的提高会使武将的武功智力、率兵力、机动力等相应增加。水平提高可达24点方法是派两员忠诚度很高的得力大将各带100名士兵，足够的钱粮，进攻敌方的一座城，将其打到只剩一员主将，敌方必困守城中，然后围住城下必攻城，敌方会不断施用火计，己方武将不断中计的同时，水平值将不断上升，可使武将水平值在短期内上升至顶点，此法对君主同样适用。





怎样破译任天堂游戏卡攻关秘诀？

LECT——SE，开始键START-ST

A，B——均为单发键）

ST（上散）

2.SELECT，START键：用于选关，增加生命值。

7.……这类配合复杂，而

……后，再按1AB←→任一键进行选关）；《超级飞狼》1A，↑↑↓↓←→ABAB，ST（选关）；（...摩托车）按↓+AB不放，↑↓2次+2次，ST（不放）

二、通过密码表（PASSWORD）进行选择

这类型节目相对少一些，一般在节目在标题上有一栏PASSWORD，选这一栏即可进行密码输入。对于密码须在游戏中……

《飞龙拳VI》选关一、一ONI+DTGT 二、IV△4H×GJ5 …MdZ 1C18S 四、2P14 1G8CW … G7B38. 六、…

《洛克人Ⅱ》最后…关：…

……

《空中要塞》第…版：18TA 第…版：2APP 第…版…

《1943》、《1944》第22关：RZ190第23关、TZ190

《富甲》第七版：18518240第九版：183607…

《不动明王传》第十版：CEFPYA —QEVGHI —CB □□KYNZFTKB 最后一版：MWEIPY…KRE +GFI +CS □□□UA? +BEA

一、游戏过程中一些攻关技巧秘……

这类主要是指游戏过程中跳关。

有些游戏卡具有记忆功能，…（…）和RPG（角色扮演类），此类游戏因其…，支持过程…长的…，…完全"打穿"（有时要…）。…

…下去，…

……游戏卡记忆功能不良的……

含电池记忆功能的游戏卡目录

1. 大战略(SUPER)
2. 大战略Ⅱ：ADVANCED DAISENKYU)
3. 三国志列传（…）
4. …
5. 大…记
6. …
7. 信长之野望
8. …
11. …(YS Ⅱ)
12. …

17. …
18. …
…FORCE)
20. …(LAND STALKER)
21. …(SHINING FORCE)
22. …
23. …
24. …
25. …
26. …
27. …

如《空中魂斗罗》…，《…》…99…，《…》…世界Ⅰ》…（…）中…《…》…及《…》中的…，…游戏中…了。至于怎样发现，那就要靠自己去体验了。

以上这些方法……

谨防游戏卡记忆功能不良

本文作者……

如想在购买之前检验其卡记忆功能是否正常，应按以下步骤进行：

……确定阶段设定记忆指令（SAVE），关机，再次开机，选择动接指令（CONTINUE），如果能……

……

……

多次游戏…，…一些秘诀技巧…，…具体怎样的一种…，…享受……

…游戏…，也…

…，…。但是…，那样，将失去游戏的意义


武士道
玛利奥兄弟
大全集
游戏爱好者的喜爱
美少女
微信号：柴犬官人游戏屋

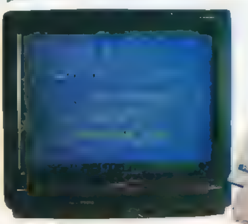

心熱き、夏が来た。
SWORD WORLD


超時空要塞
10月
中旬
発売予定
SUPER Famicom
GAME 万花筒

最佳的选择 理想礼物

裕兴普及型电脑学习机

- 独家采用原装标准微机键盘，唯一通过美国 FCC 认证
- 灵活的软件扩充功能
- 32K 内存大容量
- 打字专家、英汉词典、LOGO 语言
- 中小学各科教学软件源源推出
- 断电保存功能，程序不丢失
- 标准打印机接口多种打印命令
- 声像功能，辅助各种教学
- 五笔、全拼、双拼、区位、郭码，汉字输入方式最多
- 功能最齐全，配合游戏机使用



电脑专家、五笔字型发明人王永民题字

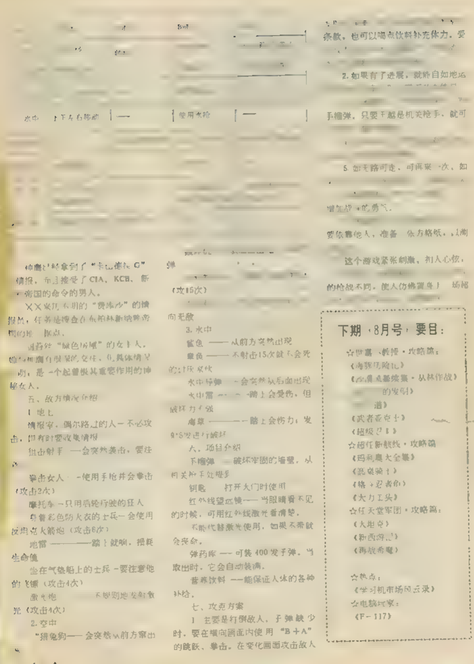
北京裕兴机械电子研究所
北京裕兴电子技术公司
电话 2243852
2577511

·攻略篇·

狙击一3

冉少君





水中　上下左右移动　|—　|使用水枪　|—

神秘地拿到了"卡山德拉 G"情报，而且接受了CIA、KCB、新帝国的命令的男人。

××来历不明的"费洛沙"的情报员，任务是搜查在柏林新纳粹帝国的地下据点。

自称为"绿色房间"的女主人。她与神秘人有很深的交往，但具体情况不明，是一个起着极其重要作用的神秘女人。

五、敌方情况介绍

1. 地上

情报官。偶尔路过的人—不必攻击，但有时要收集情报

狙击射手—会突然袭击，要注意

拳击女人—使用手枪并会拳击（攻击2次）

摩托车—只用后轮行驶的狂人

身着彩色防火衣的士兵—会使用反坦克火箭炮（攻击6次）

地雷————踏上就响，损耗生命值

坐在气垫船上的士兵—要注意他的飞镖（攻击4次）

激光炮　不规则地发射激光（攻击4次）

2. 空中

"猎兔狗——会突然从前方窜出

弹

（攻15次）

向无敌

3. 水中

鲨鱼——从前方突然出现

章鱼——不射击15次就不会死的家伙

水中导弹—会突然从后面出现

水中雷——踏上会受伤，但破坏力不大

海草————踏上会伤力，发射5发进行破坏

六、项目介绍

手榴弹—破坏牢固的墙壁，从机关枪手处得到

钥匙　打开大门时使用

红外线望远镜——当眼睛看不见的时候，可用红外线激光看清楚。

不能代替激光使用，如果不带就会丧命。

弹药库——可装400发子弹，当取出时，它会自动装满。

营养饮料——能保证人体的各种补给。

七、攻克方案

1. 主要是打倒敌人，子弹缺少时，要在横向画面内使用"B+A"的跳跃、拳击，在变化画面攻击敌人

杀敌，也可以喝点饮料补充体力。要

2. 如果有了进展，就能自如地运

手榴弹，只要干掉是机关枪手，就可

5. 如无路可走，可再来一次，如

增加战斗的勇气。

要依靠他人，准备……

这个游戏紧张刺激，扣人心弦，

的枪战不同，使人仿佛置身于……场啊

下期（8月号）要目：

☆世嘉（帧授）·攻略篇：
《海豚历险记》
《少侠丸藤续集·丛林作战》
……的发明》
……酒》
《武者亚克士》
《超级忍Ⅱ》
☆超任新航线·攻略篇
《玛利奥大全集》
《混沌骑士》
《格斗忍者Ⅱ》
《大力工头》
☆任天堂军团·攻略篇：
《大炮兵》
《新西游记》
《再战希魔》

☆热点：
《学习机市场风云录》
☆电脑玩家：
《F-117》

兽王记 Ⅱ（午夜人狼）

○张坚毅



F或前后移动，按下键，兽王蹲下，

（2）按A键：出刀或出拳，出刀时……

A(单发）到人形……

按住A（单发）到兽形闪光时……震打击敌人，同时自己……

（3）按B键跳跃，若在墙侧，……

（4）按上键和B键，兽王腾跃

（5）按住A、B键，兽王翻腾。

（6）按START键后按SELECT键可知分数和损失次数，本节目开始时

[illegible]次机会，以后每吃一个1UP增加一次。

（四）关卡介绍：

本游戏有五大关，每次游戏只有一只兽王，20滴生命值。

1.第一关　森林地带

本关开始时[illegible]大汉，用脚踢法打倒它，取得红球，变为兽形，然后进入森林。敌人有大[illegible]、飞树枝[illegible]

它们。到达森林尽头，即跳下地洞。这里敌人主要是吸血蝙蝠。兽王遇到铡板可翻腾通过，以后遇电网也可用此法。路途中会遇到黄色大汉，用刀[illegible]可打倒。继续前行，进入隧洞。[illegible]楼梯，右行，有执枪人向你射击，砍死它们后，可获得一发飞镖，按A键可射出。洞的尽头，是首领处，本关首领是绿色泥人，它会卧下放飞镖，用刀砍它到它的生命值剩下一半时，它会变成两粒泥球向你攻击，避开的办法是跳上水管，用翻腾法避开，待恢复泥人时，再用刀砍它。这里介绍打死它的另一方法，在兽王生命值充满时，可砍它两下，然后跳至水管上，制造两次地震，可消灭它。

2.第二关　废墟城市

这一关中，城市路面有许多机器狗、砖头、炸弹和红衣人，较难对付，可以走下水道，在下水道的尽头爬上楼梯，有一大汉，打倒后继续前进，兽王就会爬上屋顶，屋顶应小心闪电，可以取得红球隐形，较易通过。还有，本关应利用滑轨（即跳起，兽王会自动向前滑动），同时在打头目前，兽王最好吃满五个威力小球，一切就绪后，兽王利用滑轨滑到尽头，即可掉到本关头目处。头目是铁头王，它会向你扔地震时掉下的砖瓦，兽王可利用翻腾来避开，找机会砍它，若兽王变成人形，则较难对付铁头，因为它甚至会扔你，应小心从事，寻找有利机会。

3.第三关　神秘地区

本关地面是原始森林，艰险无比，应走地下。地下要注意喷火器，它会间断地喷火。还有，洞顶有时会掉下断裂钟乳石，应小心。兽王右行到第一个楼梯处，爬上一节楼梯，在岩石尽量前沿利用向前翻跃，会掉到前面一块岩石上，此关有多处这种情[illegible]

[illegible]王下方的一块岩石上，在第[illegible]

[illegible]前方有[illegible]

[illegible]老地区，首先，会碰到一个楼梯，兽王人形时，走上面，但上面较难打，兽形时，不要上去，利用[illegible]画面尽头，然后按B键（连发）和右键，这样比较容易通过电网，前行。

[illegible]

[illegible]（按[illegible]键）。向左走，在尽头走下，到其[illegible]下方的一块[illegible]，[illegible]用翻腾[illegible]翻腾，[illegible]。[illegible]进入[illegible]地带，到了楼梯处，爬上楼梯，右行，跳下，即到达本关头目[illegible]是火人，它会向你发射[illegible]镖，并向你扑来，消灭它的方[illegible]站在第一个箱子上，等火人[illegible]你面前时，砍它一刀，[illegible]箱子上方[illegible]（不要碰到[illegible]）[illegible]火人消失后，兽王马上跳到[illegible]箱子上，[illegible]

[illegible]

本关遇到的敌人有飞鱼、飞树枝、飞人等，飞鱼威胁最大，它会从水下突然冒出，兽王不小心会被打到湖里去。前方有拿枪的飞人，它会向你射击，并扔炸弹，较危险，兽王可跳起砍它，但它们是无穷尽的，所以兽王应尽快向前走，到达前方看到栈桥[illegible]就比较安全了。打倒白色大汉，走到右边尽头，兽王就会到达另一地区。在这一地区，兽王是向下走，岩石边有宝物，应尽量取得，到达最下方，是头目处，头目是个怪物，若隐若现，并会团身滚动，放飞镖，打它的方法是：兽王跳到岩石上，待它慢慢向你爬来，站起发射飞镖后，兽王立即走下砍它一刀，迅速翻跃起，此时，它会再发射飞镖，兽王落地时，再砍它一下，然后，跳到岩石上，重复以上动作到怪物生命值剩下一半时，它会飞起，有时会飞下俯冲攻击，兽王应闪开，并利用翻腾跃跳起，同时按A（连发）砍它，此法[illegible]消灭它。

5.第五关　法恩基地

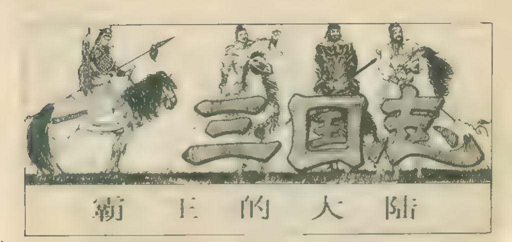
本关中，上面吊桥处有机器狗、飞人向你攻击，很危险，兽王可以向右走，在断层处走下，到其正下[illegible]

[illegible]用翻跃和A（连发）跳到下一个[illegible]上，下面有飞鱼攻击，应小心。到达画面尽头，有飞人，兽王如不小心会被打到[illegible]水池中而丧失，故应[illegible]爬上[illegible]，右行，即到[illegible]城堡，兽王[illegible]行走，以免被[illegible]。在此尽头，打倒绿色大汉，右行到[illegible]，就来到古堡内，由于这是最[illegible]关，生物魔怪[illegible]，[illegible]假兽王，[illegible]，[illegible]向右，[illegible]假兽王[illegible]刀后，[illegible]，即可消灭它。而后，紫衣魔王[illegible]来，它是生物魔怪中最难对付的一个，也是最后一个，它会放出[illegible]，[illegible]，向你扑来，比较难对付，打倒它的方法是：[illegible]兽王[illegible]站在右[illegible]左侧，向左猛砍，[illegible]紫衣魔王[illegible]后，魔王会若隐若现，向你冲来，这时，兽王[illegible]跳跃，紫衣魔王会[illegible]时站在兽王下方，兽王落地时，应站在魔王前砍它一刀，待魔王又要隐[illegible]现时，重复以上方法，直到魔王生命值只剩一半时，它会发射[illegible]向炮，兽王应跳起避开，落下时打其一下，待它发射[illegible]向炮时，再跳起，重复以上方法，即可消灭它。

兽王经过艰苦的战斗，终于消灭了生物魔怪，取得了胜利，红地球又恢复了和平，兽王将成为它的坚强捍卫者……

（五）游戏评价

该游戏容量为256k，故事性强，音乐良好，色彩艳丽，紧张刺激，技巧性强，难度中上。



霸王的大陆

· 王以 ·

[illegible]《三国志Ⅱ（霸王的大陆）》游戏[illegible]，是[illegible]吸引人的模拟作游戏[illegible]

[illegible]游戏者[illegible]国君[illegible]，治理国政，开展外交。[illegible]指挥[illegible]，统一[illegible]。[illegible]《三国志演义》[illegible]的特色。[illegible]说，是[illegible]。但是，由于[illegible]，操作程序复杂，不懂日文的"[illegible]"[illegible]手。为此，笔者在[illegible]操作[illegible]经验，设计了[illegible]的攻关程序略表。只要认真按图索骥，[illegible]，就[illegible]操作[illegible]分享受其中的无限乐趣。

[illegible]、基本操作方[illegible]

[illegible]标题画[illegible]，先用开[illegible]键[illegible]选择，然后选[illegible]的君主，游戏进行中，用方向键[illegible]光标选择指令及城市，A键确定指令和进行游戏。B键取消上[illegible]

[illegible]

2）将卡打开盒盖，装上[illegible]节[illegible]电池即可保持记忆。将光标对准"记录"，按A键即可记录游戏进程[illegible]

"キロワをよむ[illegible]

[illegible]

[illegible]

（5）指令进行[illegible]均会出现"执行取消"[illegible]文[illegible]操作[illegible]A键"执[illegible]重新选择，将[illegible]"取消"，按A键即[illegible]回到[illegible]，按"B"键也可返[illegible]

[illegible]常常会出现各[illegible]内容，如军师[illegible]敌方对我方施[illegible]及时采取[illegible]措施，[illegible]或君主携带金[illegible]出现，[illegible]

结盟，你可选择"同意"或"不同意"，当然，你也可派大将去与他国结盟，避免腹背受敌。[illegible]

[illegible]

[illegible]，发展经济，增强国力，[illegible]，你必须搞好"开发"、"救灾"、"福利"工作，方有大量[illegible]可收。通过多次"搜索"，也可[illegible]金米和[illegible]。进行"交易"可平衡金米数量，以满足需要。[illegible]

[illegible]，提高[illegible]能力，否则[illegible]。如果[illegible]画面，表示该城[illegible]势恶化。不仅损失金米士兵，还将无钱粮可收。必须搞好"福利"工作提高[illegible]度。

从事开发和[illegible]工作，必须选派智力较高、[illegible]的大将担任，方能取得事半功倍的效果。

[illegible]

[illegible]武将并不多，[illegible]的武将更少。可通过以下渠[illegible]

（1）搜索，通过"搜[illegible]

攻关程序略表

……使用大量的金米及宝，也可以……，按年代和城市甚至可以……高强的大将和智力非凡的军师。特别在新占领的城市里搜索，被俘的敌将……来归顺。（俘虏是攻城、……将领）。

（2）拉拢他国忠诚值较低的将领。……即使忠诚值较高的优秀将领，……先用“离间”计降低其忠诚度，然后拉拢。

（3）战斗中寻将。在战争地形图上，智力高强的大将、军师可使用计令敌将反叛。两军对阵时，也可在……的包围下……使敌将投降。

（4）要了解每个将领的体力、武艺、智力、忠诚度、德行及经验数据。要及时用“奖励”来提高将领的忠诚度，防止被敌国拉拢和在战斗中叛逃；要让将领学知识，增加智力；对……的优秀将领……购买厉害的武器和防身器具；要让大将和军师经常出战，积累经验，他们的武艺将日益提高，……越战越强，计谋也将会增多，为最后胜利奠定良好的基础。

（5）如果你的将领在战斗中体力消耗殆尽，又无法摆脱敌将纠缠时，可暂时投降保存性命。战斗结束后再……拉拢……归队。尽管投降敌人是可耻之举，但在无可奈何情况下，不失为保存大将的一种方法。

四、战斗方法：

……人，攻陷城池，统一全国，是本游戏的最终目的。有了富裕的金米及众多优秀将领，并招集到足够的士兵，便可出征打仗了。出征时，应委任文武双全的大将为主帅，（主帅战死则全军溃败），别忘了让军师同行，带足金米以满足战斗需要，选择较弱的敌城为首攻目标。

在地形图上，有数间小屋，可购买武器治疗体力和进行金米交换。要密切注视屏幕右上角显示的双方金米数量及机动值。当我方机动值为0时，只有“待命”让敌军行动。要防止在此期间被敌将纠缠和包围，造成我军损兵折将，对敌方智力较高的将领尤其要注意。

攻军接近时，要让军师或智力较高的将领接……和敌将……进行……的计谋，以削弱敌军实力。在两军对阵和攻城时，也有计谋可施，以保证战斗胜利，计谋全部由文官……。

当双方将领面对面接触，或遇上“挑战”，均可单打独斗。这时应了解双方的体力、武艺和特……值，灵活运用……，……等方法制敌于死地。也可通过“对话”劝敌将投降，或用……使敌将失去理智。

如果避开敌方将领，直接攻城，可迅速解决战斗（战后还可招集敌兵来帮助我军）。敌军守城弓箭手甚多，不易攻破，应派遣武艺……高的大将带足士兵排成……阵形进攻（共有四种阵形可供选择）。必要时……派……多名大将轮番进攻方能奏效。能否占领该城，全看你怎样调兵遣将、运用战略了。

如果战斗失利，或金米用光，当……撤退，保存实力。撤退时，应选择……的城市和返回的将领，以防遭到敌人追击，导致阵脚大乱。

战斗结束后，应及时医疗受伤将领，恢复体力，补充损失的士兵，用奖励方法提高降将的忠诚度，以防叛逃。

五、结局：

如果你的君主在战斗中被消灭，尚有城池和将领时，可另委派新的君主，统率全军继续战斗。要是你所有城池被敌军占领，或将领全部战死，……出现结束画面。

欢　迎　投　稿

各机种的游戏节目介绍、攻略探讨、秘技交流，电脑产品的发展趋势、购买的用途和意义等等，这些都是大家观注的课题。请行家里手积极投稿，不吝赐教，拿出攻关的精神，推动技术、市场的发展。

欢　迎　订　阅　本　刊

本刊今年自办发行，订阅地址：100009　北京市日鼓楼大街西绦胡同13号西门（本刊发行部），今年全年四期，共计11.20元，邮费免收，请从邮局汇款订阅。

游戏战将

●选关：在标题画面上先选 OPTION 栏，然后再选 PASSWORD，2关：8KQ3JD KS7F6
3关：26KF4H TMS要GF
4关：要GD、YF N要DPO
5关：RGDBYF X7B要MO
6关：8VZTMB L要JHXH
7关：F8? ! MF HLRV4J
8关：18? ! WF RMPV7J

（湖南 周)

惑星戒严令

●进关密码 ②5963 1227 ③8920 0501 ④0948 0705 ⑤5826 0801 ⑥2301 2687 ⑦3279。这七关之后，还有增加难度的七关。①4989②3396③4126④7589⑤2168⑥0686⑦1192。方法：在标题画面时，按"选择键"，再按"启动键"，即可出现密码输入画面。用"方向键"输入密码。"上"或"下"可选"0～9"，"左"或"右"可选择密码输入位数。密码输入结束后按下"连发A"键。

●游戏方法：①"单发 A"长距离射击。②"连发 A"做为启动键，作战时可跳起。③"A"、"B"连发同按，可射出炸弹。④"选择键"可换枪。⑤"方向键"可以控制炸弹的方向。（山东.济宁 李斌）

作战狼

●选关：在作战，"地图"出现时按住A（射击）键不放，再按十字键右键，可以在瞄准十字线中心出现白斑，把标准对到警报内，出现"WARNING"关标题。

若此时立即连按A键，战斗时只要消灭五十个敌人就能过关；若同时按A、B键或稍等一下开始战斗，除要歼敌几十人外，还需击毁一架武装直升机才能结束本关战斗。

使用光电枪时，应瞄准"地图"上的"通信所"（右上框内）、"弹药库"（中下框内）连射，再按十字键右键即可。

（福州·严为民）

神勇小白兔

●换人：救人后，可用选择键进行换人

●特殊武功使用：按住A或B不放，在适当时候松开即可。（不同人物的特殊武功不同）

●进关密码：
[illegible]

飞龙

●[illegible]

AAIA AAAA AAIA
BCJB BBNB NBAB
CEOC KCOC OCMC
DGPD LDBD PDOD
FJBF NGEF DFBF
INHK OJHJ HIL1
BHAD PCAJ ABMB
OFNA MPNK NGMO
BJAP PEAN ANOB
DMCC BGCP CPOD

机械战警二代 特救指令

●补血：当血快用尽时进行中先按上再按右键就可将血加满。

●武器选用：在遇到白色的铁箱时下蹲射击将其击破，此时箱子变为α或β，可将其吃上，当α或β填满画面上方的一个方格时，即得到一种武器。α与β的不同组合会得到八种武器。

①αααα 斜线回荡的子弹（能穿透障碍物）。

②αααβ—火焰枪（同上）。

③ααββ—水泡枪（遇障碍物反弹）。

④αββα—大弹子（能穿透障碍）。

⑤βββ—炸弹（不能穿透障碍物）

⑥ββα 喷火枪（能穿透障碍物但不能连发）。

⑦βαα 发出向上飘浮的火球（不能穿透障碍物）。

⑧βαβ 球形飞旋镖（能穿透障碍物）。（山东 [illegible] 孙永忠）

汉城奥运会

●[illegible]国家参赛密码：

[illegible]：JLS3KVJDK
[illegible]：JSSFKVJWC
[illegible]：AYSFKVJMC
中国：CDGFKYJS4
[illegible]：YSO3KVJ3C
[illegible]朝鲜：4DG3KVJY1
法国：21SFKVJC4
[illegible]国：1SS3KVJ5C
日本：SSGFKVJDK
[illegible]：NDG3KVJT1

（江苏 [illegible]）

足球小将

●[illegible]射球：[illegible]然后迅速突射，[illegible]球传给离球门最近、且远离对方守门员的球员），然后射门。这时将有倒挂金钩、头球、凌空脚、天使之翼等动作使你得球。

魔天童子

●魔镜获得及使用：在第一关经过24个出售宝物的小女孩后，故意落入深渊，你将被带到另一版面，消灭这一关的魔王，救出牢中仙女，仙女将送五魔镜。按住十字键"下"，按按钮A，将箭头移至魔镜符号下方，就可使用，电光一闪，弱敌全灭，威力极大。读者应注意在第一关天界和第五关落入深渊不会被摔死，利用这点可多攒金币。（常山 [illegible]）

诸葛孔明传

● 一个难点：

1 孔明来到[illegible]过打败[illegible]后，找不到出路。在[illegible]城里，宫殿外有一个站立不动的老[illegible]。在老头[illegible]和树之间有一个隐藏的宝箱，打开它后，再去[illegible]他的大臣，然后出城，就会发现[illegible]船。2 [illegible]出[illegible]后，[illegible]树林里[illegible]时，段位要能达18段，才能[illegible]曹操。3 [illegible]时，他总把你送到一个村子里，不跟你打。[illegible]村里的老[illegible]，他[illegible]你要[illegible]，[illegible]给你一个水壶，到最近的一个村里取水，给老头[illegible]，他[illegible]的[illegible]取茶，给老头后，他会给你[illegible]

你逃进村子之前，快速按"上上下下左右上上"，才能过关。

（扬州 陈慧）

蝙蝠侠

● [illegible]

[illegible]

选第四关，按A、B、B、A、A、A、A，最后按下开始键，这里的A、B键都使用[illegible]键。（[illegible] 曹[illegible]）

忍者龙剑传

● [illegible]：在游戏[illegible]和控制器Ⅰ的上，则能[illegible]

● [illegible]

● [illegible]：[illegible]画面[illegible]控制器Ⅰ的[illegible]、左、右3次，B，上5次，[illegible]R数，然后按开

无赖战士

● [illegible]

[illegible]：EDEN [illegible]

[illegible]：GAME

[illegible]

第五关：TIME [illegible]

[illegible]：NITE

LEVEL ACE：

第四关：IDEA

第五关：PLAN [illegible]：MONK

第七关：IDOL （武[illegible] [illegible]）

机械战警一代

● [illegible]

1 [illegible]

请按下列顺序移动：右耳↑ 右下巴→ 右发角→ 中发↓ [illegible] 右发角↑ 左发角↑ [illegible]

[illegible]

2 进攻OCP总部四楼的一关中，当战警接近第[illegible]个牵引器出现处时，从下层通道前进，在通道的端部有两个弹簧装置，战警从在第一个牵引器从上层通道飞过后跳上弹簧装置，然后使自己落在左侧的升降机上，[illegible]落到底，进入指令画面，最后发现了OCP的保险库，如果他能解开安全密码，就能把全城从破产的危机中解救出来，并获得[illegible]生命和[illegible]百万奖金，按着进入游戏画面，有18个数字需要输入，输入方法与前[illegible]个游戏[illegible]，[illegible]需要机智的头脑，巧妙的[illegible]

战斗边缘

● [illegible]

第五关：14FP5723

第六关：8J549408

第七关：77KD10GJ

（河南 洛阳 刘枫）

超任新航线

在超任航行启程之际，主持人高立新先生特意邀请了坂东雄一郎和中泽勇两位日本嘉宾作为友情客串，共同介绍一下日本在93年年底发表的SFC金像奖93的获奖名单及有关讯息

高　高立新

坂东　坂东雄一郎

中泽　中泽勇

最优秀作品奖

的《FINAL．FANTASY V》，

坂东：《街头霸王 II TURBO

人很想体会到《街霸Ⅱ》的魅力。

坂东：到目前为止，在街机版上共有3种版本的《街霸Ⅱ》。第一版可以选择8位人物，《街霸Ⅱ'》是第二版，它能选12个角色。而《街霸Ⅱ' TURBO》则是第三版。SFC版和MD版移植的是第二版和第三版。93年CAPCOM公司在日本AM展示大会上又推出了第四版，并命名为《超级街霸Ⅱ'》。在这一版中又增加了四名新角色，其中有一位是英国女特工，模样[illegible]相仿。在94年又推出了第五种版本。

高：《街霸Ⅱ》系列是游戏类节目中最有影响力的作品，今后笔者将在本刊中全力推出《街霸Ⅱ》的系列这个系列文章，期盼也[illegible]，以[illegible]先生来友情客串。

坂东：CHUNSOFT公司的《龙的

	节目名称		
	最后的幻想V (F.F.V)	SQUARE	[illegible]
2	街头霸王Ⅱ TURBO	[illegible]	[illegible]
3	勇者斗恶龙外传 特尔尼哥之大冒险	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	BANPRESTO	SLG
	圣剑传说2	[illegible]	[illegible]
	传说之战OGRE · BATTLE	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	饱[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible] WINNINGPOST	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	

冒险外传 特尔尼哥之大冒险》，[illegible]一[illegible]，它不仅[illegible]出来，[illegible]，说明受[illegible]。

中泽：在日本的RPG界，有两部作品最受欢迎，一是ENIX的《龙的冒险》系列，另一部是前面提到的《最后幻想》系列，而CHUNSOFT公司的《特尔尼哥之大冒险》是从DQ系列《龙的冒险》中[illegible]著名[illegible]，[illegible]到深入人心有相当大的关系。

最优秀美术奖

名次	节目名称	公司	类别	得票数
1	最后的幻想V	SQUARE	RPG	1251
2	圣剑传说2	SQUARE	A · RPG	543
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
4	传说之战OGRE · BATTLE	QUEST	SLG	158
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

高：《最后幻想V》之所以能夺得最优秀作品奖的头名状元，自然在各方面都有上乘的表现。正如制作人员获奖后所言："《最后幻想》系列的品质是不会出现妥协的"。从日本的RPG类节目制作的风格样式而言，确实是独具特色并且自成一统的。港台地区的一些有成就的游戏编创人员受这种日式风格的影响就比较大。注重故事性的日式RPG，在空间构成上大都采用一种套嵌式的版面结构。SQUARE公司的这部作品无论是驾驶飞艇的鸟瞰式场景，还是徒步穿游山川地貌的冒险之途，都极尽精细之功。

坂东：《最后幻想》系列的主要角色，其形象设计的原画都是由日本著名的插图画家天野喜孝来担任的。今年在东京、大阪两地还举办了天野喜孝为第六代人物所创意设计的原画展。另外，SQUARE公司的RPG节目在视觉效果上是以锐意求新见长的，《龙的冒险》系列则显得保守一些。

中泽：初次接触《最后幻想V》之时，确实让人感动，操作时间一长反倒感觉有点过份了。

高：《圣剑传说2》也是SQUARE公司的一部重要作品。它的开场画面和音乐给我留下了非常深刻的印象，给人一种诗一般的境界，令人神思飞动，确实是艳压千红。

坂东：《剑传说2》肯定会在中国流行起来，因为它从属于动作RPG，战斗能即时展开，指令系统也图标化，相当附合青少年的心理。

最优秀音乐奖

	节目名称	公司	类别	得票数
	[illegible]	SQUARE	RPG	
	[illegible]	SQUARE	A · RPG	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
1	[illegible]OGRE · BATTLE	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]	BANPRESTO	SLG	

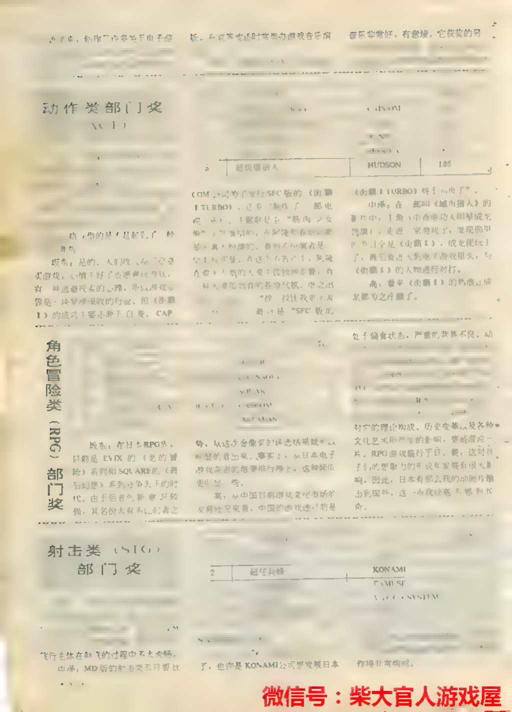
高：在这次金像奖评选中，《最后幻想V》给人一种无与伦比的[illegible]之感。

中泽：这个系列节目的音乐创作是由植松先生担当的。上届金像奖的音乐奖得主就是《最后幻想IV》，这次又蝉联此项殊荣。

高：好的BGM、[illegible]确实在大大强化游戏艺术的审美体验。从目前日本电子游戏的制作水准来看，各家公司的RPG创作工作者都非常注重音乐的表现力。我记得HUDSON公司的《天外魔境》CD版，其背景音乐创作就聘请了坂本龙一先生。

中泽：坂本龙一是奥斯卡获奖影片《末代皇帝》的作曲之一。

坂东：日本的青少年是在漫画和游戏中长大的。（高立新插话：中国的孩子也与之相似）正鉴于此，一些



[illegible]，制作了许多关于电子游[illegible] 版。长[illegible]时常带动游戏音乐[illegible] 音乐非常好，有意境，它获奖的另[illegible]

动作类部门奖

5	超级爆破人	HUDSON	186

[illegible]的是《[illegible]》[illegible]

坂东：是的，人们[illegible]游戏，心情不好了也[illegible]。[illegible]要[illegible]的心理。所以游戏[illegible]是一种[illegible]的行业。但《街霸Ⅱ》的成功主要还靠了自[illegible]。CAPCOM[illegible]为了发行SFC版的《街霸Ⅱ TURBO》，还专门制作了一部电视[illegible]，[illegible]“[illegible]”[illegible]，[illegible]。[illegible]“SFC”版的《街霸Ⅱ TURBO》终于[illegible]了”。

山泽：在一部叫《城市猎人》的影片中，主角[illegible]成龙饰演），走进一家游戏厅，发现那里[illegible]全是《街霸Ⅱ》，成龙便玩上了，[illegible]进入到电子游戏里头，与《街霸Ⅱ》的人物进行对打。

高：看来《街霸Ⅱ》的热浪[illegible]成龙都为之倾倒了。

角色冒险类（RPG）部门奖

坂东：在日本RPG外，目前是ENIX的《龙的冒险》系列和SQUARE的《最终幻想》系列平分天下的时代。由于后者的[illegible]较[illegible]，其名份大有不[illegible]者之势。从这次会像多的评选结果就可以[illegible]出来。事实上，从日本电子游戏杂志的每期排行榜上，这种倾向更[illegible]一些。

高：从中国目前游戏文化市场的发育状况来看，中国的游戏迷目前是处于偏食状态，严重的营养不良。[illegible]对[illegible]的理论构成、历史变迁以及各种文化艺术所产生的影响，更是混沌一片。RPG游戏盛行于[illegible]，这对孩子们的想象力的形成和发展起很大影响。因此，日本有那么多的动画片输出到国外，这一点我丝毫不感到[illegible]奇。

射击类（STG）部门奖

2	超任兵蜂	KONAMI
		FAMI SF
		[illegible] SYSTEM

飞行主体在[illegible]飞的过程中不太流畅。

中泽：MD版的[illegible]要比[illegible]了，也许是KONAMI公司想发展日本[illegible]作得非常[illegible]。



主持人的话

在中国，玩电脑游戏的人……集成……的“游友”，希望与您……

……家的事，我们成……诚挚的希望！

部分电脑游戏简介

微软·飞行模拟5

英文 Flight simulator 5

出版公司 Microsoft corporation

适用机种 IBM

自80年代初，美国微软软件公司发行的《飞行模拟》这部系列软件以来，至93年底已出……了第5代，这也是电脑飞行模拟游戏中历史最悠久的节目，它的市场收益也十分的惊人。同时，这部系列软件也由此树立了电脑飞行模拟的标准，并带动了飞行迷们对电脑模拟的狂热追逐。

第5代产品不但在画面和画面的精细技术上有相当大的改进，在保持这部系列作品所有品格和特色的基础上，其座舱视野的操作界面上还提供了……功能，让玩者能够随时知道飞机当前的方位和目的之所在。在游戏的基本构成上，《飞行模拟5》提供了机种选单、飞行……选择功能，对每一机种在飞行过程的……都……准确……，驾驶舱的……操作性都达到了一个……的水平。对飞行的……，……Hand Me……

《飞行模拟……》……3D游戏……

……

……美国联邦航空局（FAA）的确认。

《微软飞行模拟》旧金山资料片更新版

出版公司 Mallard

适用机种 IBM

……软件……，……因此，……《微软·飞行模拟5》才能执行。

在软件……上，玩者只要……将……个软件连接起来，……飞行中……。……旧金山……的……计算机图形学的加强……，……建筑物而已。……

……在94年的……

……上将通缉地推，卡兹顿……罗斯、洛杉矶和圣地牙哥……的影片。

Art of The kill

出版公司　Spectrum HoloByte

适用机种　录像机

这不是一个电脑游戏，而是一套附有书本的教学录像带。

在美国，爱好驾驶模拟飞行的人甚众，其中不乏一些高手。但在空中飞行的些人们，这套高书和录像带结合的出版物就是要教导那些坐在书桌前……键盘来“驾驶”却无法实际体验的玩家们，什么才是真正的飞行。《Art of the kill》的内容包括一本厚达165页的驾驶指导手册，撰稿人是美国海军航空队的飞行教官皮特·布朗先生，他同时也是一位标准的电脑飞行游戏的爱好者。布朗在书中以图说入微的方式详细说明了基本飞行的每个操作步骤，同时在每一个单元的最后还有一个测验考查一下读者的记忆力和理解能力，从而更进一步地加深印象。与之紧密配合的录像带除了真实的飞行讲解之外，还包括空战方面的技术指导。

在枪战过程中，敌手会不时的出现在荧屏前与主人公较量，为了营造难度，枪客的子弹是有限的，但相应的弹药补充自然可以在游戏流程中获得。值得一提的是，每次启动游戏，敌手出现的时间都会有所不同，这显然可以增加节目的耐玩性。这个节目的……处理上非常逼真，里面……些精美的游戏画面，这些精彩的镜头完全可以和好莱坞影片……的特技画面一比高低。

但是，以上所述……电脑……设备而言，要想将这种精彩在荧屏上完美再现……原因很简单，在影像……连续……时，大量的……，因此，将……为……的场面，特意采用了CD-ROM为存储载体。

这个节目除了有IBM的CD版之外，还制作了日本世嘉公司MD专用的CD版和3DO的CD版，以便使这个节目在市场上有更大的覆盖面。

Mad Dog McCree

出版公司　American Laser Games

适用机种　IBM CD ROM MDCD-ROM 3DO

这是在大型投币式游戏机上较为流行的动作类（ACT）作品。现已移植成3种走向家庭的版本。运行这部作品还必须买一部外国设备——光枪。

在这个节目中，玩者所认定的角色是一位头带牛仔帽的枪客（就象美国西部片中那样的侠客造型）。他来到了美国西部的一个小镇，结果遇到了一些臭名昭著的恶棍。枪客的任务便是除暴安良，铲除不平。

《绝地大反攻》

英文　Rebel Assault

出版公司　卢卡斯艺术公司

适用机种　IBM CD-ROM

乔治·卢卡斯是美国好莱坞一位与斯皮尔伯格齐名的传奇人物。由他导演的《星球大战》不仅打破了当时美国电影史的最高票房纪录，该片还囊括了在技术方面的全部奥斯卡金像奖（七项）。美国影评界认为：《星球大战》不仅对后来拍摄的一系列科幻片，而且对美国整个文化产业走向都产生了极其巨大的影响。今天，当电子游戏席卷着整个西方文化产业之时，乔治·卢卡斯仍不失是一位前卫的先行者。由自己的名字命名的“卢卡斯艺术（LucasArts）公司”利用在电影界搞特技的优势，近年来不断地推出一些在视觉效果方面具有一定冲击力的游戏作品，如模拟类空战片《X战机》、《钛战飞行密使》等这些作品都颇有口碑。

《绝地大反攻》是卢卡斯艺术公司在93年底专为CD-ROM而制作的第一部以枪战射击为主体样式的游戏。节目容量高达300M，在游戏流程中，其影像处理方面借用了类似于影片《星球大战》中太空激战那样的特殊场景，而过场动画则采集了大量的电影式写真镜头，再加上经数码处理的全程音效和配背音乐（由伦敦交响乐团演奏），使玩者所体验到的不仅是视觉上的冲击，还有专业级的音响相伴，两者交相辉映，确实给玩者带来一流的效果。

不同于《X战机》，《绝地大反攻》是一部多种作战的模式的综合。有如地面视觉的地表空战，在此之际，游戏者可以在行星的地表上，峡谷和峭壁之间与帝国的战机展开一幕幕惊心动魄的追逐战。而在俯视版本的作战模式中，玩者要投下一枚枚炸弹来摧毁帝国的军事目标。除之则是个舱视点（第一人称视点）的太空战。最后的作战模式则是单枪匹马的进入到帝国部队的太空堡垒，与众多的帝国战士展开一场3D样式（与《德军总部》相似）的激烈枪战。

《绝地大反攻》是卢卡斯动员了……人的小组耗时一年半才完成的超大容量节目，也可以算作该公司的者之一。



新一代的电脑学习机

小教授FDC 9850磁盘式中英文电脑学习机

杜广林

[illegible]机。[illegible]在设计[illegible]，此种[illegible]能作[illegible]中英文打字、简单的[illegible]，[illegible]都是各厂家所有的[illegible]。

[illegible]除了打[illegible]编制[illegible]BASIC程序，[illegible]在主机[illegible]。如果[illegible]加以扩充[illegible]上。针对这些情况，[illegible]小教授FDC 9850磁盘式中英文电脑学习机，[illegible]成为真正的[illegible]电脑。

教授FDC 9850磁盘式中英文电脑学习机[illegible]游戏机[illegible]电脑学习机[illegible]游戏机，可以[illegible]磁盘[illegible]进行游戏。[illegible]配有一个3.5英寸磁盘驱动器，也就使其功能可以大[illegible]。

小教授FDC 9850磁盘式中英文电脑学习机除配有一个3.5英寸软盘驱动器之外，还有一个60P的游戏卡插座，一个标准的打印机接口，两个游戏手柄插座，一个36P[illegible]接口，[illegible]射频、音频、视频插座，学习机既可通过射频电缆，也可通过[illegible]与电视机相连，电视机则作为显示器。

图1. 学习机外观

教授FDC 9850磁盘式中英文电脑学习机系统构成如下：

主机与键盘 FDC 9850磁盘式中英文电脑学习机的主机安装在带键盘的主机外壳中。主机采用[illegible]

[illegible]MC6502[illegible]ASIC[illegible]128K[illegible]256K[illegible]512K[illegible]IBM PC[illegible]ASCII[illegible]

[illegible]FDC 9850[illegible]

[illegible]60P[illegible]

[illegible]36P[illegible]

5.[illegible]打印机[illegible]25针[illegible]插座

6. 其它接口[illegible]插座[illegible]

[illegible]FDC 9850[illegible]

[illegible]张磁盘仅几元，而一个[illegible]

[illegible]FDC 9850磁盘[illegible]BASIC[illegible]BASIC软件、[illegible]BASIC[illegible]软件、[illegible]游戏软件、[illegible]软件[illegible]

[illegible]FDC 9850磁盘式[illegible]

[illegible]

市场篇

方兴未艾的电视游戏学习机

价游戏机（任天堂兼容机）配

键盘和学习卡，使之成为学习机，已成为近期8位游戏机市场的热门产品。与微机相比，这种学习机可以说是一种“初级电脑”，它的作用主要是为初学者、特别是中小学生提供

习机的价格特别低廉，一般仅需3、5百元。市场潜力十分可观，目前的销售数量已远远超过286、386等家用电脑。成为家用电脑市场的一个很好的补充。就普及电脑知识来讲，其作用是286、386等家用电脑所不能代替的。本文以粉兴牌系列电脑学习机为例，就此类学习机的软、硬件现状

从硬件方面讲，整套系统由游戏机、键盘、学习卡组成，游戏机为主机，键盘为录入设备，学习卡装有全部学习软件，使用电视机

以扩展各种专用学习卡，用户根据自己的需求选择各种扩展卡，从而避免更换学习卡造成的浪费。由于用户随着学习的深入，对软件的要

键盘多样化，以开发采用101键盘，采用101键盘有利于从小就培养正确的键盘操作指法。学习机采用101键盘的101键盘一般比较贵，游戏机专用

是一种很有特色的方式。

汉字输入是中国人使用电脑首先遇到的课题。学习机采用了多种常用

养成在电脑上输入、编辑文稿的良好习惯。另外一个主要功能是辅助教学功能，除了可以使用录音机播放多种学习软件

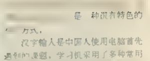
以卡带片的形式出现，已经出版的有外语词典系列软件（包括：英汉词典、新概念英语、GRE、TOFEL词汇）、中学语文系列软件、小学语文系列软件等。这些扩展软件大大丰富了学习机的内容，使得课堂教学内容与电脑辅助教学紧密结合，把枯燥的死记硬背变得生动有趣。像英汉词典软件，收录英语单词5600余个，可以进行模糊查询，采用浮动词标技术，对指定的单词辅助用户进行单词强化记忆。

电脑学习机在功能设计上

微机中的基本概念，使学生在真正成为学习计算机的桥梁。比如引进文件的概念，所有的功能可按文件方式存取。又如，引进微机中的DIR等命令和菜单式设计等。这些都是微机中最基本的命令。这些设计对于

越来越成熟，从目前家庭电脑的宏观市场看，尽管电脑进入家庭的呼声增高，但事实并不尽人意，这其中原因是电脑与家庭生活结合的还不够，电脑对人的素质的要求高，要想真正做到普及，一方面有赖于技术的进一步降低，另一方面更需要首先在广大群众中普及电脑知识，电脑游戏、学习机利用8位游戏机的庞大市场，走廉价普及和寓教于乐的道路，将对计算机普及教育事业起到很大的

计94年将是电脑游戏、学习机市场激烈竞争的



万年月历

周宏斌

[illegible]

```
0   INPUT"YEAR -";N
    DIM A(12)
    FOR I=1 TO 12
    [illegible]
    [illegible]
60  IF N*10/4<>N/4*10 THEN100
70  IF N*10/100<>N/ [illegible]
[illegible]
90  A(2)=29
100 S=N-1+(N-1)/4-(N-1)/100+(N-1)/400+1
120 FOR I=1 TO 12
122 Z=9
124 CLS
    LOCATE 9,4:PRINT N:PRINT
140 LOCATE [illegible],6:PRINT"(";I;")":PRINT
150 PRINT"SUN MON TUE WED THU FRI SAT"
    FOR J=1 TO A(I)
170 F=S-S/7*7
172 IF F=0 THEN 96
180 GOTO 200
196 Z=Z+[illegible]
200 LOCATE 4*F,Z:PRINT J
210 S=S
220 NEXT
230 PRINT:PRIN[illegible]
235 PAUSE
240 NEXT
250 DATA 31,28,31,30,31,30 [illegible]
260 END
```

[illegible] 20～50行[illegible]数组A(12)，用来[illegible]的天数。

[illegible] 判断该年是[illegible]

250～260行是数据[illegible]语句。

（上接第45页）[illegible]，就有FCC[illegible]等手段，开过[illegible]，[illegible]

[illegible] 386SX [illegible]

[illegible]，如果我们[illegible]。那么[illegible] 286，多存一些钱买386SX，也[illegible]产品，[illegible]造成浪费。对少数[illegible]家庭，[illegible] 386DX的高档电脑，[illegible]

[illegible]原则，那就是高效率、低成本和标准化，我们[illegible] 386SX [illegible]

作用较大，符合高效率的原则。[illegible]造成浪费，符[illegible]低成本原则。[illegible]标准化原则，根据[illegible]，我们也[illegible]遵循了这一条原则，[illegible]在汉字输入方面，

[illegible]特点，[illegible]家庭电脑[illegible]有其自身的特殊性，[illegible]非家庭电脑上的输入法为作为自己的标准了。在消除家庭电脑[illegible]方面，我们的[illegible]应该[illegible]的责任，[illegible]宣传[illegible]家庭使用[illegible]

[illegible]区。电脑进入家庭的时代[illegible]来临。（摘自《计算机世界》）

电脑天地

家庭电脑的误区

主持人的话 家用电脑已经成为当今社会关注的焦点，但是我们对它的确切含义未必说得清楚。事实上，家用电脑一词的概念一直是含混的。就发达国家的微机发展进程而言，并未出现过专门为家庭设计的电脑。家庭使用的只是通用的个人电脑（PC —— PERSONAL COMPUTER）。号称"家用电脑"的"FAMILY COMPUTER"却是一度风靡全球的任天堂游戏机。无论如何，学用家用电脑不再是遥远的神话。家庭如何购买电脑，当前怎样学用电脑，确是复杂而严肃的[illegible]家的肯选，使读者根据自己的条件、目的做出正确的选择

[illegible]

规范用字的好习惯；还有，键盘上的键本来是英文字母，如何再其定义为各个字根，孩子老用形码之后会逐渐将键盘看成一个个字根而非英文字母，学会了中文打字仍然不会英文打字，这就是说，形码将中英文的输入割裂开了，而在音码里中英文输入是统一的。

对于家和工程师等专业人员来说，他们的年龄因素决定了难于他们学习使用复杂的汉字输入法。音码基于语音的规则，所以说音码比形码更适合他们使用，写作者在构思、思考时，其思维是属于语音体系的，想好了一句话，然后将不存在的那句话的语音，如果用音码输入就方便了。而用形码输入的话，他需要先想出这句话里每一个字的字形，再根据字形将字形拆成一个个字根，在键盘上找出每个字根对应的键敲入，在这个过程中思维发生了很多次的扭曲，严重地影响了思维的连续性，并很可能破坏创作时灵感涌现的灵感。

当然单纯的拼音输入法也不是最佳的方案，因为单纯的拼音输入法速度较慢，现在有不少建立在拼音基础之上的汉字输入法，以音码为基础，并吸收了形码的一些长处，有的还具有按词输入，并模拟人的思维过程进行智能判断、模糊、强制记忆等特点，具有简单、易学、合理、快速等优点，使汉字输入的过程符合人的思维过程，是家庭电脑的最佳汉字输入法之一。

2 程序设计误区

家庭电脑在使用中的另一个误区存在于中小学生学习的BASIC语言，BASIC语言是一种简单、易学的计算机语言，也很适合于中小学生作为入门的计算机语言来学习，但是，BASIC语言自身有一个很大的缺点，那就是程序设计的结构性很差，这主要表现在BASIC语言中GOTO语句的滥用中。学生在学校里学BASIC语言，在家庭电脑上用BASIC语言，如果不注意对他们进行结构化程序设计思想的培养，就会使他们不自觉地陷入非结构化程序设计的误区。

下 在家庭电脑的人员和使用上的误区必然会在购买家庭电脑上的误区，这样的误区不少，并且有些是人为的错误误导造成的，如果不及时对此有一个清醒的认识的话，将会给社会造成极大的浪费。

误区之一：家庭电脑买286档次的微机就可以了。

我们认为，现在购买家庭电脑不应再买286微机。286微机已经过时了，从国际、国内计算机行业的发展来看，80286是一种16位的CPU，它不能运行32位的软件，并且286CPU的运行速度很慢，已经面临着被淘汰的危险。世界上各计算机芯片制造厂商已经或很快会停止80286及其外围芯片组的生产，也就是说，286微机很快会面临着硬件维护和软件支持上的困难，现在再购买286微机势必在不久的将来碰到很大的麻烦。现在有些计算机经销单位出于自身经营上的需要，大力宣传家庭电脑的档次的最佳定位是286，从而在大家面前形成一个危险的误区。如果我们走入这个误区而购买了286档次的家庭电脑，首先我们不能使用需要386增强方式才能运行的软件（如Windows软件的增强模式等），其次在不久的将来如果电脑发生故障，我们会因为配件不足而无法维修，到那时我们就只好再更换386，这将造成很大的浪费。

现阶段家庭电脑的档次的最佳定位应该是386SX，因为80386SX是一种32位的CPU，它可以运行所有的32位软件，并且世界上的计算机芯片制造厂商还会生产较长一段时间，不用太担心维护的问题。在别的配置相同的情况下，386SX的价格仅比286贵几百元，是性能和价格都非常合适的家庭电脑。国家教委在当前形势下已经将教学用机定位于386SX，家庭电脑也应该跟上这一步伐。

误区之二：购买家庭电脑可配置单色显示系统。

我们认为，现在购买家庭电脑最好不要配置单色显示系统，因为在计算机系统中彩显和单显并不仅仅是显示颜色上不同，更重要的是它们的显示模式存在着差别，彩显一般具备单显显示模式，而单显却不具备彩显的显示模式。所以，在彩显上开发的软件一般不能在单显上使用，而在单显上开发的软件却能在彩显上运行。现在的软件越来越多地要求具有彩显系统，如果我们购买的是一台单显的家庭电脑，就有很多的软件不能使用，等于已经失去了大半，电脑的作用很有限。当然，彩显比单显价格要贵，如果你的经济存在困难，那么，可暂时不要购置，也不应该先买了一台不合适的，因为这不合适的硬件会[illegible]不能充分发挥作用，再[illegible]，那才是真正的浪费。

误区之三：购买家庭电脑可以不要硬盘。

我们认为，硬盘在计算机系统中是不可缺少的部件，特别是现在，随着软件功能的增强，对计算机硬件资源的要求越来越高，很多软件必须安装在硬盘上才能充分发挥作用，甚至有些软件没有硬盘根本不能运行。我们购买家庭电脑时一定要考虑到，不能仅为一时节约而丢掉硬盘的作用。因此首先要考虑的是，家庭电脑能运行需要的软件，否则我们所说的那样就会走入购买家庭电脑时又有很多软件不能运行的误区。

误区之四：家庭电脑可以购买专用机型。

我们说，也许有一些专用机型针对家庭电脑的特点做了一些设计，但它的最大缺点恰恰就在其专用性上。计算机技术的发展是非常快的，一般一种档次机器的寿命期不超过五年，超过了生命期的机器将由高档次机器代替。另外，计算机系统的维护一般都是采用部件更换的方法，即用好的部件替换机器上损坏的部件。在这样的时候，如果我们的家庭电脑是一台专用机型，其部件的是非标准部件，则不论是升级还是维护都无法使用标准部件，也就会吃很多苦头。现在有些计算机厂商推出专用机型的家庭电脑，通过软件固化来防止软件的交流，其结果造成用户在购买以后一方面软件来源少，一方面硬件的升级和维护都不方便，只好永远依赖他们。

误区之五：购买家庭电脑时不用考虑电磁辐射等危害。

我们说，计算机系统（特别是显示器）对外是有电磁辐射的，虽然它的辐射量比较小，但由于人们在使用家庭电脑时距离显示器等部件很近，其电磁辐射对人体也有一定的危害。为减少这种危害，国家对电子产品的电磁兼容性有一定的检测手段和要求，对计算机产（下转第1页）

电子游戏小辞典

ACT：ACTION GAME

CAPCOM

STG：SHOOT GAME

KONAMI

RPG：ROLE PLAY GAME

SQUARE

ENIKUS

ARPG：ACTION ROLE PLAY GAME

LAND STALKER

SLG：SIMULATION GAME

KOE

AVG：ADVENTURE GAME

PCE

SPG：SPORT GAME的英文

（运动）类游戏。

TBG：TABLE GAME的英文

类游戏。

PZG：PUZZLE GAME的英

类游戏。

SUN SOFT

HOME DATA

游戏常用语

GAME START

GAME OVER

PLAYER

CONTINUE 继续

LIFE 命

TURBO

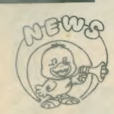
SELECT

OPTION

SPEED

RESET


爸！我借了个新卡！
我要看电视剧
嗯
1
2
3
4
……
不看电视剧了吗？



美开发立体电视游戏机

美国 Silicon Graphics Inc. 和Nintendo（任天堂）两家公司，目前已携手合作开发一种前所未有的身临其境的声像与图像的新一代立体电视游戏机。预计在1994年将以低于250美元的价格进入市场，可望在1996年普及使用于家庭电视机。

这种开创新纪元的游戏机，综合了计算与娱乐的功能，应用64位MIPS的微处理器，采用 Silicon Graphics Inc. 所称"Reality Immersion Technology"（真实投入技术），使得游戏机的操纵者可几乎完全进入三维空间，与游戏机画面的人或物等接触，并控制这些人或物的行动。此项技术突破了现有游戏机的局限性，使操控者可充分享受最大的乐趣。

由于 Silicon 公司电脑绘图技术与任天堂的游戏机制造技术的完美结合，使得游戏机的性能产生了飞跃，加上此项产品可以合理价格出售，相信它不久将成为电子游戏机市场的主流。（摘自《国外产品与技术》杂志）

中国软件行业协会电子游戏机分会成立

中国软件行业协会电子游戏机分会于93年底宣布成立。分会的成立是我国电子游戏机产业发展的需要，是非常必要和及时的。

电子部计算机与信息化推进司司长、中国软件行业协会理事长杨天行同志指出，电子游戏机产业在国际上将发展为比汽车工业还要大的产业，我国的游戏机产业还处于初级发展阶段，要克服无组织、无领导状态，加强行业管理，把电子游戏机产品发展成计算机工业的主产品。电子工业部领导对发展游戏机产业非常重视，要把分会挂靠在中国电子信息产业集团公司这样一个重要的骨干企业，就是为了让游戏机产业得到更快发展。分会成立后，要在政府主管部门的指导下，团结全国游戏机行业的企业，发动会员单位通力合作，主导产业的发展，目前要协助政府主管部门做好以下几方面的工作：

1. 制定游戏机产业的发展规划；
2. 研究游戏机产品的开发计划；
3. 探讨对外合作的办法和途径；
4. 研究产品经营和市场开拓的办法。

国家教委为大力推动中小学计算机教育正筹划方略

从有关方面获悉，为进一步推动中小学计算机教育，国家教委正会同有关部门积极制订措施，策划方略，一系列指导性文件即将出台。

据介绍，国家教委目前已组织各方面人士研究起草《中小学计算机教育八年发展纲要》（1993—2000 年）、《教育软件发展规划》（1994 年—2000年）、《中小学教育工作者"计算机培训"指导纲要》、《关于中小学校计算机硬件选配的参考意见》等。同时，国家教委会同全国中小学计算机教育研究中心对这些文件组织了各种研讨会进行广泛讨论，并反复征求意见，进行修改，目前已进入最后审定阶段，可望近期正式发布。据了解这一系列文件从我国中小学计算机教育加强领导、师资队伍建设、教育软件开发、计算机教育理论与实践研究、经费等方面，在总结前十年我国中小学计算机教育经验与教训的基础上，提出了新的发展要求，从而明确了到本世纪末我国中小学计算机教育的目标，任务和指导方针，这些文件发布实施后，将引导我国中小学计算机教育走向深入，走向规范。

为了加强对中小学计算机教育的领导，国家教委还成立了全国中小学计算机教育领导小组，国家教育付主任柳斌任组长。此外，国家教委还成立了"全国中小学计算机教学软件评审委员会"，将对全国中小学计算机教学软件进行统一评审，通过评审的软件将向全国推广使用。

《首届全国教育／家用电脑博览会》在京举行

《首届全国教育／家用电脑博览会》于 1994 年5月16日至5月20日在北京"中国国际展览中心"举行。本届博览会由国家教委教学仪器研究所等单位主办，全国 70 余家专业科研开发生产厂所、经销公司和媒介单位参加了展出。展出内容从普通学习机、电脑游戏机到高品位的个人电脑等无所不包，而且各参展单位都争先恐后地推出了自己的新产品和新技术。在展览期间还进行了对口专业技术交流，参观人员可以上机实际操作试机和即席评论。本届展览规模之大，在历届专业展览中少见。参观者络绎不绝，在短短的 5 天内北京和全国各地数万名专业技术人员和业余爱好者参观了展览。

羊城电脑租赁热

最近，羊城广州市面上推出了一种电脑租赁业务。顾客只需交付相当于租影碟机的价钱，即可取台价格数千元甚至上万元的电脑回家或单位使用，这对苦于经济能力不足，无法购买电脑的人士或需短期使用电脑的人士来说，无疑是一个福音。

其实，租赁业在国外已很流行。顾客只要交付一定租金就可将汽车、影碟机、电脑等搬回家使用。而在国内，羊城这样的租赁业还不多见，这算是个好的开端吧！

裕兴公司赞助北京市中学生英语大赛

由北京电视台国际部和北京四中联合主办北京裕兴公司赞助的北京市中学生"裕兴杯"英语展示大赛隆重

举行，有二十多所重点中学组队参赛。比赛过程紧张激烈，妙趣横生。此次大赛显示了北京市中学生英语教学的整体实力。参赛各队通过朗诵、演讲和短剧三种形式，展示了自己的英语水平。由著名英语教育家和知名人士组成评委会，经过预赛、复赛、决赛三个阶段评选出了三项一等奖和两项集体奖。

五项大奖均由北京裕兴公司提供奖品。裕兴公司推出的YX系列普及型电脑学习机，具有辅助英语教学、强化训练、全面提高英语听、说、读、写能力的功能。获奖的同学和学校除得到一台裕兴YX4C型电脑学习机外，还荣获具有单词强化记忆功能的"英汉字典"软件一套。裕兴公司表示今后将支持大赛一届一届地办下去，并且不断推出新的教学软件，以促进中小学的英语及各科的学习。（光荣）

日本推出就业模拟游戏

为了迎合由于经济萧条而使一些学生就业难的情况，日本发售了模拟就业模拟游戏"就业バトル94"。

这个软件是一个大阪斯卡依・辛格系统的软件室与出版就业信息杂志的21家媒介共同开发的。

游戏的过程是实际就业竞争的再现。游戏设置了5个虚构企业，进行适应性与性格诊断后，经过面试，直到得到公司的内定通知为止。游戏恳切地教你在资料到达后如何书写、如何打电话；在方式上帮助你怎么样进行攻击性面谈及面对新的就业活动方式。

如上所述，本软件不单是游戏，而且是费了很大力气认真制作的就业模拟。这个软件的PC—9800版从94年2月上旬开始已由通信销售商出售。售价9800日元。

真人快打将搬上银幕

电视游戏《真人快打》正在开发成电影，预计今年年底可投放市场。游戏中的人物将全部出现在影片上，故事情节是以传说的"少林大教堂"上神秘的比赛为线索。新线电影院总经理米奈尔迦鲁卡对好莱坞商业报记者说："我不想把一个生硬的设计投入开发，如果你玩过这个游戏，你就会想象到这部电影一定很好看"。泡泡克色团夫将作为制片人生产这部影片。这部影片具有PG—13级水平。

任天堂彩色手持机将面世

有关媒介传闻，任天堂将向市场投放手持式彩色游戏机，该公司打算推出便携式16位超级任天堂游戏机。任天堂对这种传闻表示否认。但是商界人士透漏了这样的信息，说任天堂准备在冬季CES展销会上把这种机型推出来。

卫星传送电子游戏节目

日本任天堂公司宣布，将于明年4月首创卫星传送电子游戏服务。任天堂正同卫星数据传播公司合作，开发一套连接器和解码器，使任天堂游戏电脑机可以接收卫星信号。

任天堂最初提供的卫星传送电子游戏主要是"全国比赛"，让各地玩家同玩一套游戏，但需要自己拍照作为"战绩"的证明，以便事后评奖。

另一个游戏是益智问答，有寓教于乐的效果。任天堂希望日后推出玩家可以通过卫星或电话线路来彼此较劲的"双向互动式"电子游戏，还拟建中央资料室，让玩家借助卫星或电话线路可以找出自己喜爱的游戏。

计算机病毒"日新月异"

计算机病毒日新月异，全世界平均每天产生6种病毒，有的病毒还针对解毒软件而来，颇有向解毒软件挑战的势头。

执行一个或一组计算机程序时，会发生复制到其他已存在于计算机中其他的程序，这种程序称为计算机病毒。目前全世界发现的计算机病毒达3000多种。台湾防毒软件厂商趋势科技公司总经理张明正指出，自从1987年第一种病毒"巴基斯坦"出现以来，每年病毒的增加速度，都相当于前两、三年的总和。

为何有人会去写计算机病毒？张明正说，有人是基于恶作剧、报仇或是成就感。解毒专家黄瑞强表示，近年来写毒专家倾向于技术导向，好像"练功"一样，向专门提供防毒、侦毒和解毒软件的公司挑战。

病毒会快速增加，主要原因是海外有不少组织专门比赛写病毒程序。台湾也有电子布告栏（BBS）收集病毒，助长下毒者的气焰。

面对下毒者的挑战，反毒厂商只有不断地更新版本，但是这种专门对付防毒产品的病毒，并不是那么容易编写的。

计算机病毒在两、三年前相当流行，下毒者一再翻新手法，未来仍会有各型病毒出现，与防毒专家一比长短。

雅达利状告世嘉

早在1980年，雅达利就"水平卷轴程序"获得了专利，并将其用在电视游戏上。今天，雅达利宣布世嘉盗用了部分程序，而正式向法院起诉。

雅达公司的联络董事雅达利，就这一问题同世嘉进行了讨论，然而，雅达利认为，最终解决这一问题，采取法律手段是必须的。世嘉的代表拒绝了对这一问题的评论。

香港对"三级游戏"管理严格

香港一些游戏机中心内的某些机种上常出现不少有色情成分的画面，每当顾客游戏赢到一定分数时，荧光屏上便出现美女脱衣的镜头，赢得越多，脱得越彻底。香港对这种三级画面早有明令限制，为适应新情况，现正制定新条例。在新条件出台之前，如发现某些游戏机中心有色情或暴力的三级画面，警方可根据《管理色情及不雅刊物》条例予以起诉。如果店主被起诉定罪，最高可罚款100万港元，兼判监禁3个月。

迎接信息社会的曙光

· 发刊词 ·

在我国电子游戏的热潮已持续五、六年了。游戏机对新一代人已不再是希罕之物。国家对电子游戏这个新兴产业已经开始重视，并着手制定发展计划。在发达国家，电子游戏业经过十多年的迅速发展，已和计算机并驾齐驱，成为举足轻重的战略文化产业。主持未来信息社会的多媒体技术，将把游戏机与计算机融为一体，这已是尽人皆知的趋势。

电子游戏机是电脑闯入家庭的先锋队。电子游戏作为一种全新的娱乐方式和艺术形式，它可跨越时空界限，超越文化障碍，全面模拟社会生活，虚拟各种“真实”场景。它以生动的画面，丰富的内容，有力的挑战，方便的形式和成功的高互动性（参与性）在传统的艺术领域引起了深刻的革命。其无以伦比的魅力使得广大爱好者（特别是青少年）如醉如痴，以至引起教育界广泛的关注和不安。

近年来，舆论界对电子游戏普遍持批评态度，但电子游戏市场却如野火春风，发展异常迅猛。面对这个巨大的矛盾，我们最好借鉴历史。电影在刚刚诞生时，一度被骂称为“魔鬼”；二十多年前，美国部分学生家长曾联名要求政府取缔电视，因为他们认为，电视使学生偏离了传统的教育轨道。时至今日，电影与电视的功过已无需评论，而历史对今天却有所启示，科技的进步不断提供新的教育手段和艺术形式，社会的责任是运用这些成果发展教育和文化以造福人民，而无论出于何种动机，都不应盲目消极地抵制。

我们呼吁教育界、文艺界、科技界、企业界携起手来，勇敢地面对信息社会的挑战，开拓电子游戏这一新领域，让青少年以喜闻乐见的形式品尝科学技术的硕果，接受优秀文化的熏陶。

家用电脑作为步入信息社会的阶梯，已经出现在我们的面前。今天我们从电子游戏入手，与读者一起感受电脑对家庭生活最显著、最直接的影响，进而认识电脑，学用电脑，切实促进电脑进入家庭的进程。本刊的宗旨就是提倡积极健康的电子游戏方式和内容，探讨电脑进入家庭的道路，指导电脑在家庭的使用，丰富大众的娱乐生活。

愿《家用电脑与游戏机》杂志伴随广大读者迎接信息社会的曙光，步入无比灿烂的新世纪。

——《家用电脑与游戏机》编辑部



電腦不僅僅會打字
小教授FDC-9850磁盘式中英文电脑学习机
○ 獨具磁盤趨動器存貯文件
○ 88 件標准鍵盤
○ 標准打印機接口
○ 標准游戯長插槽
○ 丰富多采的軟件支持
真正的电脑高档的学习机
微信号：柴大官人游戏屋